ÖZEL SAYI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2021/02 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 160 • ISSN: 1307-8933

ASSASSIN'S CREED

DNA'LARIMIZA İŞLENENLER



04





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YENİ NORMAL HÂLÂ MI NORMAL?

İtiraf: Oyungezer'i baskıya göndermeyi bıraktığımızdan beri dergi hem içerik, hem görsel olarak daha bir özgürleştiği için tekrar matbaa günlerine dönme fikrinden giderek soğuyorum. Ne Half-Life Alyx'i, Commodore 64'ü yapabilirdik eski normalde, ne de bu ayın Assassin's Creed Özel'ini… Kaç sayfa olduğumuza karar verirken ya da bir içeriği dergiye koyarken aklımızdan geçenler de eskiden varlığından bile haberimiz olmayan bir rahatlık duygusu içeriyor. Çocukluğumda annemlerin bileğime taktığı, büyürken çok sevdiğim için vazgeçmeyi aklımdan bile geçirmediğim o bilekliği nihayet çıkarmak zorunda kaldığım gün hissettiklerimi hatırlıyorum sık sık, nasıl kan gitmiyormuşşa ilk kez elim ısınmıştı yıllar sonra . Elbette konu bileklik değil ve dolayısıyla derginin ne zaman baskıya döneceği de benim kişisel kararımla belirlenmiyor. Geçen nisanda matbaa ve dağıtım tarafının koyduğu yeni kurallar, ağırlaşan faturalar "eski normal"e dönmedikçe bizlerin ne istediği, ne hayal ettiği ya da yaptığı işin ekonomisini -yani soğuk gerçek tarafını pek değiştiremiyor. Ha tabii belki de diğer işlerimizden o kadar çok zengin oluruz ki kendi baskı çözümümüzü üretir, kendi dağıtım ağımızı kurarız, ondan sonr… Bilekliği çıkardığımdan beri böyle saçma sapan hayallerle geçiyor ömrüm.

Bu ay dergiyi Gülhis, Can, Eren ve onların bilimum companion hayvanları devralıyor. Bizi neredeyse son 15 yılın oyun gündeminin hep merkezinde bir yerlerde kalmayı başaran Assassin's Creed serisinin en karanlık dehlizlerinden en yüksek tepelerine kadar uzun bir yolculuğa çıkaracaklar. Tabii o meş'um soruyu da unutmadan: Hangi AC en iyisi? Oyungezer şubatına hoş geldiniz…

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

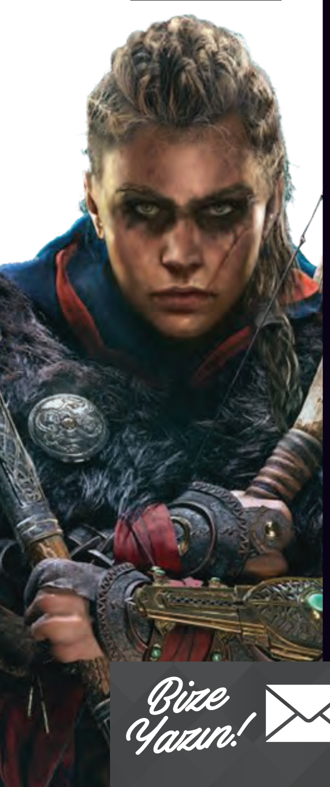


Bir yandan Doom Eternal, bir yandan da Dragon Quest 11 oynayarak kendimi bir şekilde dengeledim bu ay, gelecek ay da aynı anda Hannibal ve Teletubbies izlemeyi mi denesem ki…

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
CAN ARABACI



Biz de OGZ hissesi mi satsak...

Ev halleri

Merhabalar, yaklaşık 4 yıldır sizleri takip etmekteyim (tabii aralıksız takip edemedim maalesef). Bu 4 yıl içerisinde oyunlara olan bakış açımı değiştirdiğiniz için sizlere içten bir teşekkür borçluyum. Yoksa CS:GO oynamaya falan devam ederdim Allah korusun :D En son sayınızda kimsenin size mail atmadığını gördüm ve sessizliğimi bozmaya karar verdim.

Uzun süredir dışarı çıkamadım. Malum yeni okula geçtim ve okullar kapandı. Bunun sonucunda da arkadaş edinemedim. Bütün gün evde sıkılıp duruyorum, sohbet edecek biri de yok. Ben de Baldur's Gate 2'ye başlayayım dedim (daha önceden ilk oyununu oynamıştım). İnanılmaz sardı. Aslında bundan korktuğum için uzun süredir başlamıyordum. Çok da fazla bilgisayar başında durmak istemiyorum fakat günde 7-8 saat Baldur's Gate oynuyorum. Bu gidişle hem fiziksel hem de ruhsal sağlığımı olumsuz yönde etkileyecek :D

Onun dışında müzik açıp evde boş boş dolaşıp duruyorum (caz müzik dinlerken yürümek daha iyi oluyor herkese tavsiye ederim.) Python dilini öğrenmeye başladım biraz biraz. Zaman boş geçmesin diye başladım, ilerletmeye devam ediyorum.

Bu arada bir şey soracaktım. Bu tür dergilerde veya internet sitelerinde yazı yazmak istiyorum. Yaklaşık 1 yıldır oyunlar hakkında inceleme vs. yazmayı deniyorum. Acaba kendimi nasıl daha geliştirebilirim?



Eee siz neler yapıyorsunuz, hayat nasıl gidiyor? Umarım iyisinizdir.

Karamsar olmak istemiyorum fakat korona bir yandan ekonomik kriz

bir yandan daraltıyor beni. Keşke kış uykusuna yatsam ve korona geçene kadar kalkmasam. Neyse benden bu kadar. Bir an önce basılıya geçmeniz dileğiyle, hoşça kalın.
- krapss (Tunç Ege Akyol)

Hoş geldin Tunç Ege. Ama CSGO'yu niye ezdin canım, hileciler olmasa taş gibi oyun :) Biz teşekkür ederiz efenim söylediklerimize kulak asıp yeni şeyler denediğin için.

Bir şey ruh sağlığımı bozacaksa o şey Baldur's Gate olsun yahu :) At-ölüm-arpa denklemi. Yalnız hayatında insan etkileşiminin azalması madem seni olumsuz etkiliyor, bence bir DVO'ya girmeyi ciddi ciddi düşünmelisin. Mesela sözü Can'a vereyim de sana bir FF14 övsün :)



Öncelikle Baldur's Gate II konusunda tebriklerimi sunayım. Oyun dünyasının (bence) yapılmış en iyi oyunlarından birine tanıklık etmek üzeresin. Akabininde Planescape: Torment, Pillars of Eternity 1-2, Tyranny, Neverwinter Nights 2 gibi türdaşlarını da mutlaka oynamanı tavsiye ederim…

DVO'lara girişeceksen ve hikâye önemli diyorsan kesinlikle Final Fantasy XIV'ü tek geçiyorum ben bu aralar. Hikâyenin (hele ki DVO ortamında) ilmek ilmek işlenişi, karakter gelişimleri, seni hikâyeye duygusal olarak bağlamaca konusunda türünün açık ara en iyisi bence. Ömer geçen ay Shadowlands'e daldı demiş benim için ama o sırada çılgınca Shadowbringers'a adamıştım ben kendimi aslında, aramızda kalsın… :P Eğer İngilizce durumun iyiyse ve JRYO'lara alerjin yoksa hazır ilk paket sonuna kadar ücretsiz oynanabiliyorken en azından deneme sürümüne kesin bak derim ben. - Can

Eh yazmak için kendini geliştirmenin birincil yolu daha çok yazmak ve yazdığın şeylerin sıradan değil de özel yazılar olmasına çalışmaktır elbette. İmla kurallarına daha fazla dikkat etmeni de öneririm.

Çok küçük yaştan itibaren yazmaya başlayan biri olarak çok okuyup çok yazmak kilit bence de. Geçenlerde dergiye girerken yolladığım bazı yazılara denk gelince okurken saçımı başımı yolmak istedim ama bir yandan da ne kadar geliştiğimin net bir göstergesi oldu benim için. En sık yapılan hatalardan birisi ilk yazdığı taslağı atıp "ben bitirdim" demek herhalde. Kendi yazdıklarının üzerinden acımasızca tekrar ve tekrar geçip nasıl daha iyisini yapabileceğini sorguladığında hatalarını da görmeye başlayacağın için kendini geliştirmeye başlıyorsun. - C

Hayat gidiyor bir şekilde, iyi mi gidiyor kötü mü gidiyor diye çok sorgulamamaya çalışıyorum şu sıralardaSende durumlar pek parlak değil belli ki. Ama kendini geliştirmeye çalışarak ve oyunlar oynayarak sanki fena da geçirmiyorsun aslında bu dönemi gibi geldi bana. İşte dediğim gibi, diğer insanlarla bir arada olmayı özlüyorsan sanal ortamda da bu konuda bol bol seçenek var DVO'lardır, Discord gruplarıdır vs. gibi, bence o taraflarda 1-2 adım atman sana iyi gelecektir.



Videolarda Bu Ay



→ Osmanlı ile İsveç arasında balinalar nedeniyle çıkan, tüm dünyanın habersiz bir şekilde dâhil olduğu, Hindistan'ın olayı iyice kızıştırdığı, arada yengeçlerin yasaklandığı ve sonunda Rusya'nın kazandığı büyük savaştan haberiniz var mıydı: tinyurl.com/ogz-160-civ



→ Disney'in asıl yapması gereken live action: tinyurl.com/ogz-160-ducktales



→ Sıkıntı yok, düşük poligonlu adam arkanızda: tinyurl.com/ogz-160-poligon

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Hayatımın duygusal anlamda en kötü ve yorucu yılını geçirdim ama şu son birkaç ayın nispeten iyi geçmesiyle kendimi büyük ölçüde toparladığımı düşünüyorum. Şimdilik bütün dikkatim ve planlarım Nisan ayına yoğunlaşmış durumda bakalım… - C

Kendine iyi bak, sevgiler.

Az ye de konsol al

Yeniden merhaba. Bu sefer kısmen ilginç sorular düşündüğümü varsayarak yazmaya geçiyorum.

1. Japonca kursuna başlamamla birlikte hocama "Hocam Japonya'da İngilizce öğretmenliği olacak iş midir?" diye sordum. TESOL sistemini araştırmamı önerdi. Öğrendiklerime göre Asya ülkelerinde İngilizce özellikle konuşma yönünden zayıf olup (tanıdık geldi) dışardan bilen birini getirtmenin avantajlı olmasından talep varmış. Ancak Amerika, İngiltere gibi ülkelerden gidenler hayallerindeki Japonya'yı bulamayıp geri dönerken, Türkiye, Bangladeş, Mısır gibi ülkelerden gidenler cennet vatan deyip çalışıyormuş. Sizce hedeflemeye değer mi?

2. Kaç ay süreceğini merak ettiğimden PS5 için para biriktirmeye başladım. Almanya'dan gelirse 5-6 ay, gelmezse 8-9 ay dişimi sıkarsam alabilirim. Yurtdışından arkadaşlar "500 dolar veremiyor musun" deyince biraz zorumuza gidiyor ama neyse ki Sony yaklaşık 20 adet konsol ürettiği için kimsede yok nasılsa diye sevinmek de güzel. Sizce vergi düşer diye umut etmeli miyim yoksa vize çıkarma denemelerine başlamak lazım mı?

3. Cyberpunk 2077 düzeltilip DLC çıkınca sizce övülür mü, CDPR yavaştan iflas bayrağı çeker mi? (çekmesin isteriz elbet)

4. Firmalar konsol oyunları 70 USD'ye zamlanmadan önce dijitalden 45, diskten 25 dolar kâr ediyorlarmış, dolayısıyla zamdan önce çok zor geçiniyormuş firmanın CEO'ları. Sony gene insaflıymış. Hololive kızlarının firması Covercorp'un, Youtube'un ve vergilerin kesintisinden sonra yüzde %1 gibi bir kısım kaldığı için bağış atılan Vtuberlara sabit maaş ve kesintiden kalan para prim veriliyormuş. "Seni seviyorum Kiryu Coco" diye atılan 4 haneli rakamlı bağışların çoğu gene CEO'nun cebine gidiyormuş yani. Bari firmanın sahibinin adıyla "Motoaki Tanigo 4 ayım seviliyosun" diye atsınlar bağışı. Aranızda Vtuber tavşan deliğine düşmüş olan var mı?

Sorularım bu kadardı. Sonraki ay yeniden görüşmek dileğiyle kendinize iyi bakın. - *Murat*

Selamlar Murat. İlla ilginç soru bulmaya kasma, canın isterse portakalı mı daha çok seviyorsunuz mandalini mi diye de sorabilirsin :)

1. Biliyor musun, hayatımda duyduğum en mantıklı şeylerden galiba bu söylediğin. Ve hatta şu anda "ulan 15-20 sene önce niye bana kimse bak böyle de bir şey olabilir demedi veya ben niye akıl etmedim" diye dertlendim ufaktan.

Japon kültürü (ve dili) aslında Amerika ve Avrupa'dan çok daha yakın Türkiye'ye, o yüzden ben şaşırmadım doğrusu. Şahsen ben de bir ara Japonya'ya yerleşme hayali kuruyordum ve hatta bir dönem Japonca kursuna gitmiştim ama sonra piyango Hollanda'ya

Vtuber dünyası biz görmeyeli biraz... "derinleşmiş" mi demeli?



çıktı :) Bir gözüm Japonya'yı hâlâ kesmiyor değil ama... - Can

2. Bana stoklar tazelendiğinde Ukrayna'ya falan gidip gezip konsol almak en mantıklı görüneni ama dediğin gibi bir vergi düşüşü ihtimali de var bizim buradaki stok tazelenince. Bekleyip görmeli, acelesi yok. Zaten ilk parti DualSense'lerin tetiklerinde sorun çıkabiliyormuş, hele onu da bir güncellesinler.

Valla ben geçen sene ön siparişlerin başladığının ertesi günü gidip ön sipariş vermiştim, daha 4 gün anca oldu konsola kavuşalı. Sony gerçekten felaket kötü yönetti bu konsol stok işini, o yüzden Avrupa taraflarından da çok medet umma derim; buralarda da stok durumları felaket. - C

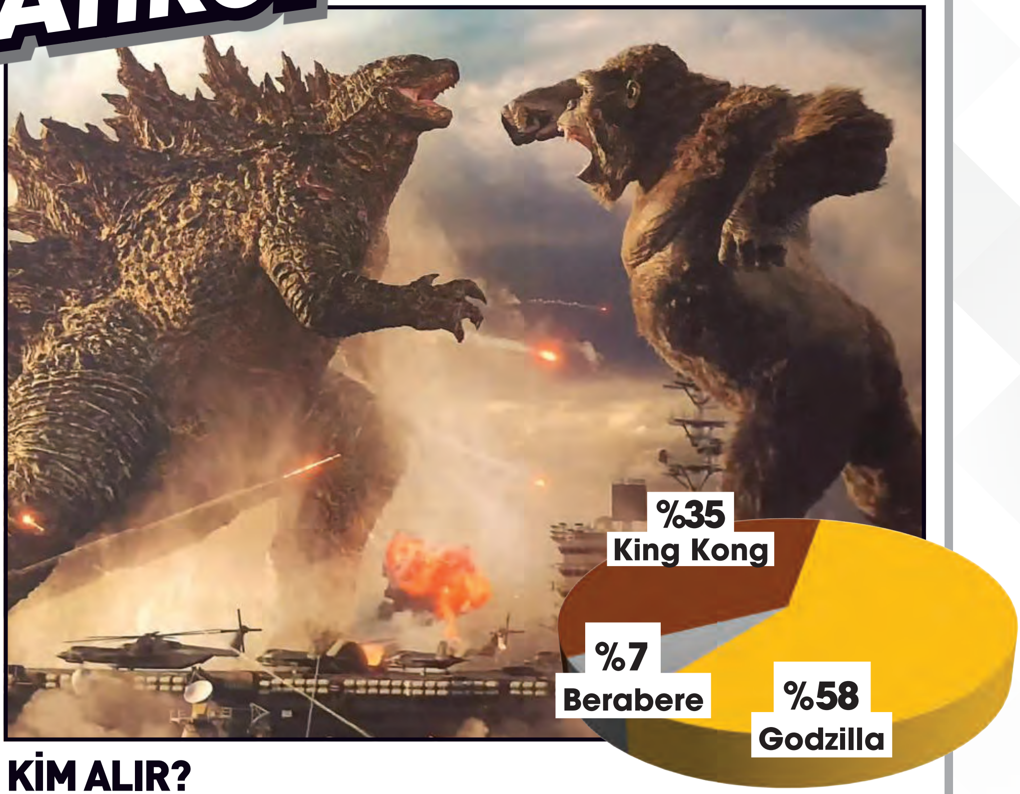
3. CDPR'ın iflas etme ihtimali sıfıra yakın ya. Witcher'dan parayı kırmaları, Gwent, Thronebreaker gibi yan oyunlarla yine güzel gelir elde etmeleri bir yana, Cyberpunk bu haliyle bile deli gibi sattı. Sorunları yüzünden elbette satış kaybetmiştir ama kaybetmediği kadarı CDPR'a yetmiştir de artmıştır bile. Mesela Steam'de 330 bin incelemesi var, kıyas için bir başka popüler oyun olan Doom Eternal'ın inceleme sayısını söyleyeyim: 96 bin. Daha benim gibi "düzelsin de öyle oynarım" diye bekleyenler var.

Ben de düzelsin de oynayayım diye bekleyenlerdenim. İflas yaşamaz, çünkü bu durumda bile hâlâ müthiş kâr etmeyi başardılar ama itibarları iki paralık oldu. Muhtemelen sene sonuna doğru falan oyun iyice toparlamış olur ve güzel bir deneyim sunar diye bekliyorum. Lakin CDPR'a bir daha gözü kapalı güvenir miyiz? Sanmıyorum... - C

4. Yazdığın bazı kelimelerin ne anlama geldiğini biliyorum. Bir de Kizuna Ai'yi biliyorum işte :)

Görüşürüz, iyi bak kendine.

Anket



KİM ALIR?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Godzilla normalde tek atar ama sırf Kong kapışabilsin diye Godzilla abiyi nerflemişler. @Tahsin Turambar Olmaz

Kong alır Godzilla çok ağır, kolları küçük, hareket kabiliyeti düşük, varsa yoksa uzaktan aduket çeksin :) @Ercan Altaş

Önce Godzilla alır. Sonra Kong alır. Sonra da beraber kalırlar film biter. @Kaan Kurt

Bir tarafta boyut ötesi yaratıklara bile tek atan nükleer füzyona sahip dinozor kılıklı kertenkele diğer tarafta dev maymun. Bence maymun alır. @Samet Gürsoy

→ NEYİN DÖVÜŞ OYUNU YAPILSIN?

Efsane olmuş ünlü isimlerin (Bruce Lee, Van Damme, Jackie Chan, Donnie Yen, Jet Li, Chuck Norris, Scott Adkins vb...) olduğu bir oyun oynamak isterdim. İmkansıza yakın bir hayal, telif paralarını hayal edemiyorum :) @Ulaş Çağlayan

Stardew Valley. Halkevi destekçileri ile Joja destekçileri :) @Mesut Türkmen

Knight vs Metin2. @Muhammed Fatih

Oyungezer yeniden basılı çıksın diyen okurlar ile yok dijital çıksın daha iyi diyen kişiler arasında geçen bir dövüş oyunu :D @Mehmet Fatih Demir

→ @OYUNGEZER: LEAP OF FAITH YAPABİLECEK OLSAN NEREDEN ATLARDIN? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Tepesine çıkılabiliyor mu onu bile bilmediğim İzlanda'daki Seljalandfloss şelalesinden. Ki atlayabilirim. @gulhiscanpolat



Burj Khalifa. Tom Cruise çıktıysa ben de kısa yoldan inmeye varım. @ereneryurekli



Minareden atlayıp bayramınızı kutlamak isterdim ama Şubat'ta bayram da yok hiç. Hay şansıma... @omerakdag





The Last of Us

Merhaba Oyungezer ailesi. Yazmış olduğum bu mektup için özellikle bu başlığı kullandım çünkü virüsler olsun, küresel ısınma olsun, ülkeler arasında patlak vermeye başlayan savaşlar olsun yavaş yavaş son kalanlar olmaya doğru gidiyormuşuz gibi bir his var içimde. Umarım yanılıyorumdur ve 2021'de bu kara bulutlar dağılır. Bütün Oyungezerlerin (The Last of Us'daki runner'lar gibi oldu :D, bunlar dergi çıktığında kitapçı kitapçı dolaşarak derginin basılı versiyonunu bir an önce almaya çalışan, sağa sola koşturan okurlar oluyor) yeni yılını kutluyorum.

1. Yeni yıla girdiğimizde dergimizi tekrar basılı olarak alabilir miyiz? Eğer olursa güzel bir yeni yıl armağanı olur.

2. Eğer ilk soruya cevabınız evet ise yeni bir tasarımla basılıya geçmek güzel olur diye düşünüyorum. Hani yeni bir başlangıç, yeni bir dönem, yeni bir OGZ havası olmuş olur.

3. Bu sorum oyunlarla alakalı. Geçtiğimiz aylarda RDR 2'yi bitirdim. Oyunun sonlarına doğru belki de oyunun vahşi batıya en yakın olan haritası Ambarino açıldı. Koskocaman harita... Belki de oyunda oynanan alanın %30'u falan. Fakat bu haritada sadece 3 görev yapıyoruz. Boş boş at koşturuyoruz. Ben aslında oyunun bu kısmında bol bol görev olacak şekilde tasarlandığını fakat görevlerin kesilip erken çıkartıldığını düşünüyorum. Sizin bu konuda fikirleriniz nedir?

Daha sağlıklı ve huzurlu günlerde tekrar görüşmek dileğiyle. Hoşça kalın. *- Ayberk Tokmak*

Son kalanlar olmayız ya, dünyanın bir şeyler alıp vergi verip zenginlere para kazandıracak tüketicilere ihtiyacı var, harcatmazlar bizi kolay kolay.

1. Basılı dergi için darlaman gereken kişi Serpil'dir, adresi serpil@oyungezer.com.tr'dir :)

2. Hangi ay olur bilmiyorum ama 2021 içinde o tip bir tazelenme olacak dergide. Bence de ihtiyaç var.

Tazelenmek iyidir. Not sistemini kaldırsak, yerine ilginç ve yeni şeyler gelse mesela, di mi? (Yoo, kimseyi örgütlemiyorum. Nereden çıkarttınız?) - C

3. Sanmıyorum doğrusu öyle olduğunu, Rockstar "oyunu bir an önce çıkarmamız lazım, atalım şu görevleri" diyecek bir stüdyo değil, yapabileceğinin en iyisini yapmaya çalışıyor her zaman. O bölümler oyunun önceki bölümlerinin yoğun yapısından sonra oyuncuyu ferahlatmak için o şekilde tasarlanmıştır diye düşünüyorum. Bende öyle bir etki yapmıştı en azından.

RDO'da da yer alıyor Ambarino aslında. İlerleyen dönemlerde orada geçen daha çok etkinlik falan eklemeleri ya da en azından RDO'ya hazırlık için bir noktada o şekilde bir plan yapmış olmaları olası geldi bana. - C

Umarım dediğin gibi günlerde görüşürüz, sağlıcakla.

İstanbul Başakşehir'den merhaba

Sayın Oyungezer editörleri, özellikle de Tuğbek abi ve Serpil abla.

Öncelikle bu size yazmış olduğum ikinci e-posta ama eğer bir hata olmaz da ulaşırsa o ilk olacak. Öncelikle Ömrümün 22 senesini oyun dergileri takip etmiş biri olarak sizi ve yaptığınız işi gerçekten çok takdir ettiğimi bilmenizi isterim. Tuğbek abi ve Serpil ablayı taa 1998 yazdan beri yayın hayatı sona erene dek okuduğum PC Gamer Türkiye dergisinden hatırlıyorum. Emin olun benim gibi 80'lerde doğan birçok nesil sizi o zamanlardan tanıdı ve gerçekten teknoloji dergiciliği ne demek öğrendi. Sonraki oyun ve bilgisayar dergileri de hep o yayın çizgisini takip ettiler ve neredeyse 10 yıldan fazla süre içerik kısmı benzer şekilde devam etti (Level dergisinde hâlâ devam ediyor). Ben 2004-2008 yılları arasında yurtdışında üniversite okuduğum için bir süreliğine uzak kaldığım dergilere geri döndüğümde eski yazar çizer takımını görmeyince şaşırmıştım. Fakat sizin kendi derginiz Oyungezer'i çıkardığınızı 2009'da askerde tesadüfen (hafta sonu izninde dergiyi alınca) fark ettim ve o günden beri derginizi bazen sürekli bazen aralıklı takip ediyorum.

Şu anda 38 yaşındayım ve 158. sayıda Pixel Günlükleri'nde okuduğum odaklanamama sorununa ben de sahibim ve uzun süre FPS oynayınca başıma ağrılar giriyor ve oyunu bırakıp dinlenme ihtiyacı duyuyorum. Bir ara hatta hiç oyun oynayamaz oldum fakat aldığım ilaçlar sayesinde bayağı bir düzelme yoluna gittim fakat gene de 15-20 sene önceki performansta değilim tabii. Buna rağmen fırsat bulursam oyun oynamaya devam ediyorum. Özellikle 90'ların sonu ve 2000'lerin başındaki klasikleri özlüyorum, bazılarını da Steam'den indirimde aldım ve yavaş da olsa oynuyorum. Biri 13 diğeri 10 yaşında iki tane yeğenim var ve bize geldiklerinde oyun oynuyorlar, bazı oyunları da onlar için aldım (Sea of Thieves, GTA 5, Varyemez Amca vs..). Kendim henüz bekarım (maalesef elde olmayan sebeplerden ötürü fakat nişanlıyım ve evlenince biriktirdiğim oyunlar ne olacak inanın bilmiyorum :)) ve ancak işten akşam eve gelince bilgisayara vakit ayırabiliyorum. Gene sormak istediğim birkaç soru var:

1. System Shock 3 çıkacak mı, evetse ne zaman? Yılan hikâyesine döndü iş.

2. Company of Heroes 3 gelecek mi?

3. Sizce bundan sonra yeni bir Command & Conquer oyunu çıkar mı? EA bu seriyi tekrar canlandırır mı? Generals 2 iptal olmuştu birkaç sene önce. Aslında bu C&C evreninden çok malzeme çıkardı fakat C&C 4 faciasında sonra tamamen terk edildi galiba.

4. FIFA niye her sene oyun çıkartıyor? Bunu yapmak zorundalar mı?

5. Alien vs Predator serisinin yeni bir oyunu gelir mi? AVP2 + Primal Hunt, Steam'de neden yok? En son Predatorsüz Aliens: Colonial Marines çıkmıştı 2010'da, çıktığı zaman orijinalinden almış oynamıştım (Steam'deki ilk oyunum :))

6. Age of Empires'ın 4.'sü ya da başka bir versiyonu çıkar mı sizce? (Age of Mythology'i kastetmiyorum)

7. Call of Duty: Ghost ve Advanced Warfare serileri aynı Black Ops gibi devam eder mi? Veya Activision bu konuda niye kafa yormuyor? (Ghost fena değildi çıktığı zamana göre)

8. Warhammer 40K: Dawn of War serisi 3.'sünden sonra kesildi (eklenti bile çıkmadı 1-2 gibi), bir çalışma var mı bu konuda?

9. World in Conflict ya da Wargame serisi uzun zamandır yapılmıyor, haber var mı?

10. Aynı şekilde de Jane's Fleet Command gibi düzgün çalışan deniz simülasyonları yeni olarak pek yok Cold Waters hariç mesela (ilk oynadığım deniz simülasyonu MS-Dos'tan Harpoon'du (1989))

Sorularım bu kadar, dergide yayınlamasanız bile en azında cevap yazarsanız sevinirim. Tuğbek abi ve Serpil ablaya çok selam söyleyin, nefes aldığım müddetçe yaptıkları işi desteklemeye devam edeceğim. Kalın sağlıcakla. - *Mustafa Selim Ergün*

Selamlar Mustafa Selim. Senin gibi eski bir oyuncunun ve okuyucunun takdirini kazanmış olmak gurur verici, teşekkürler ediyorum güzel sözlerin için. Eminim Serpil ve Tuğbek abi de yazdıklarını okuduğunda mutlu olacaklardır.

FPS'lerin bünyeyi ekstra yorma özellikleri var, çok uzun süre FPS oynamak her şekilde yorucu. Özellikle de bilgisayarın ve monitörün çok iyi değilse daha da beter hale geliyor. Başka türlere de yönelmeni tavsiye edebilirim. Özellikle odaklanma sorunu yaşıyorsan 4x stratejiler insanı odaklama konusunda rakipsizdirler, bir Civ falan oynamak iyi gelebilir. Dünya evine girişini de şimdiden kutlayayım, oyunlar geçmişe ait güzel birer hayal olarak kalmazlar evlenince umarım :)

Evli ve aktif oyun hayatına tam gaz devam eden bir insan olarak eşinin de oyunlarla arası olmasının çok faydası oluyor. O yüzden onun hoşuna gidebilecek türlere yanaşmak iyi olabilir (özellikle sinematik yanı güçlü oyunları izlemesi de keyifli oluyor ne de olsa). - C

1. System Shock 3 işi yılan hikâyesi dediğin gibi. Çok fazla yapımcı değiştirdi, en son Tencent'in elinde kaldı. Proje iptal olmuş değil, bence bir gün çıkacaktır System Shock 3, Tencent boşuna almamıştır ama ne zaman çıkar, ne formatta çıkar bir şey diyemiyorum. Çok da nefesini tutma bence ama. Oynamadıysan Prey'e giriş arada, System Shock 3'e en yakın şey o.

Prey demişken... Son yılların en hakkı yenmiş oyunlarından biridir herhalde. BioShock ve Half-Life'ın gizli çocuğu gibi adeta. Ben de şiddetle tavsiye ettim kendisini! (System Shock 3 de gelsin ama, onun da yeri ayrı!) - C

2. Company of Heroes 3 için ne bir duyuru ne de bir söylenti var ne yazık ki. Yapımcısı Relic Entertainment şu an Age of Empires IV üzerinde çalışıyor. Belki ondan sonra.

3. Command & Conquer 4 diye bir oyun çıkmıştı sahi değil mi ya? Hafızam tamamen silmiş. Arada yalandan tarayıcı ve telefon oyunları çıkardılar ama en son çıkardıkları Remastered Collection beğeni topladı. Yine de ben serinin bu saatten sonra güçlü bir geri dönüş yapacağını hiç sanmıyorum. Gerçek zamanlı stratejilere eskisi kadar ilgi olmaması bir yana C&C de artık az oyun oynayan eski oyuncular için önemli bir marka, yeni oyuncuların pek de umurunda olmaz. Bir gün geri gelirse devam oyunlarıyla değil de reboot şeklinde olur ama onun da çok ihtimal dâhilinde olduğunu düşünmüyorum.

C&C çıkar mı bilmem ama bir gözün yeni kurulan Frost Giant Studios'un üzerinde olsun; GZS türünü yeniden diriltmeye niyetliler. Blizzard strateji yapan ekibi dağıttıktan sonra oradan ayrılanlar kurdu geçen aylarda. - C

4. Deli gibi satıyor, deli gibi para kazandırıyor. Sen EA'in yerinde olsan her yıl çıkarmaz mısın :)

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

5. Colonial Marines tarihin en kötü oyunlarından biri olarak kabul edilir, Steam'e talihsiz bir başlangıç yapmışsın :) Alien ve Predator oyunları o veya bu formatta sürekli çıkıyor zaten, eski dostlar kesin bir araya gelir yine kesin çok arayı açmadan ama henüz yeni bir Aliens vs. Predator duyurusu yok.

Yıllaaar önce Obsidian tarafından geliştirilen ve iptal edilen Alien RYO'sunu hüzünle andım ben de bir yandan... :(- C

6. Tabii. Dediğim gibi Company of Heroes, Dawn of War gibi serileri geliştiren Relic Entertainment şu an Age of Empires IV üzerinde çalışıyor. Bu yıl çıkacağı söyleniyor bakalım.

7. Ghost ve Advanced Warfare genel olarak çok beğenilmemişti ama ikisinin de sevenleri mevcut. Ama işte çok tutmadıkları için artık devamları gelmez diye düşünüyorum, beğenenlerden biri olarak bağrına taş basabilirsin.

8. Dawn of War III hem aldığı yorumlarla hem de satışlarla tam bir başarısızlık örneğiydi maalesef. Planlanan DLC'ler de iptal edildi.

Dawn of War II ne güzeldi oysa... :(- C

9. World in Conflict markası da Wargame markası da gerçek zamanlı stratejileri çok sevmeyen yayıncıların elindeki eski markalar. Herhangi bir duyuru veya söylenti yok ikisi için de, umutlanmaman tavsiyedir. Onlar yerine Steel Division'lara göz atabilirsin, belki aradığın gibi bir şey çıkar.

10. Türle pek alakam olmadığı için tam olarak nasıl bir şey aradığını bilemiyorum ama deniz savaşları odaklı güzel oyunlar çıkıyor ara sıra. World of Warships, Uboat, Carrier Battles 4, Command: Modern Operations gibi oyunlara bir bak istersen.

Teşekkür ettim, yine bekleriz!

Durduk yere ekonomist olmak

Bu ay dergideki mektup köşesi ölüyor yazısını görünce içimi ister istemez bir buhran kapladı. Zaten üzülmeye bahane aradığımız şu günlerde bir de bunu görmek... :(Final makalelerimi yetiştirmeye çalışırken araya bu yazıyı da programıma sıkıştırıp size göndermek zorunda hissettim. Benim çok merak ettiğim birkaç şey var. Her şeyden önce kanayan yaramız olan oyun ekonomisi ama bundan önce internetteki her şeyin ekonomisine merak sardım bu aralar.

Biliyorsunuz internet geliştikçe, yayıldıkça bilginin yayılımı da aynı hızda artıyor. "Information wants to be free" görüşünü duymuş olabilirsiniz. Dünyanın en büyük üniversitelerinin profesörleri ders videolarını internette yayınlıyor (karantina etkisi de var tabii). Bu herkesin bilgiye erişmesi ve fırsat eşitliği açısından güzel olsa da beni büyük ölçüde endişelendiriyor. 20 yaşında teknolojiyi yakalayamamış gibi hissetmeye başladım. Her şey ücretsiz ve ulaşılabilir olmayı benimserken, ileride ne tür işler olacak, hangi sektörler büyüyecek? En çok merak ettiğim olaysa open source programların ekonomisi. Tamamen bedava olan onca şey sadece bağışlarla nasıl gelir elde ediyor aklım almıyor. Bunlar uzmanlık alanınız değil tabii ama içimi dökmek istedim.

Bu aralar derslerimden dolayı farklı konularda yazılar yazmam gerektiğini belirtmiştim. Bunu yapmaya çalıştıkça aslında ne kadar zor olduğunu anlamaya başladım. Siz yazarlara çok büyük hayranlık duyuyorum. Sizler sürekli uzun yazılar yazmak zorundasınız. Zor olduğunu biliyorum ama sizler bu durumu nasıl tanımlarsınız diye sormak isterim. Teşekkürler. - Samet Gencer

Selamlar Samet. Valla dediğin gibi, uzmanlık alanım değil, gelecekte hangi sektörlerin ne olacağını söyleyebilecek durumda değilim ama şimdikinden çok inanılmaz da farklı olmayacaktır ya. Bundan 20 yıl sonrası işte biraz daha dijitale kayar, zengin-fakir arasındaki fark biraz daha açılır ama yine bildiğin işletmeler, devlet daireleri bilmemneler yerinde durur. Geriye dönüp bakınca bu ne dünün aynısı dersin.

Yalnız bağışla bir şeyler nasıl dönüyor demişsin ya, çok kişinin çoğunlukla unuttuğu bir gerçeği hatırlatmak isterim: Dünya üzerinde çok, çok, ama gerçekten çok fazla insan var. Mesela sadece 100 bin aboneli bir YouTuber'a, abonelerinin 100'de 1'i 1 dolar verse o adamın bir aylık masrafı çıkıyor. Sürümden kazanma gibi bir şey yani.

Bir de "ürün ücretsizse, ürün sizsiniz" mevzusu var tabii ne yazık ki. Ücretsiz olduğunu düşündüğümüz birçok alanda toplanan verilerimiz birilerinin cebini bir şekilde dolduruyor aslında. - C

Farklı farklı oyunlar, dosyalar, oyun dışı şeyler vs. sürekli olarak yazı yazıyor olmak kolay diyemem evet ama zevkli bir zorluğu var bu işin, şahsen beni yazı yazmaktan şikâyet ederken gören pek olmaz. İşte işler çok sıkıştığı anlarda veya hoşlanmadığım bir konuda yazmak falan belki ama yazı yazmak, bu yazdıklarımı 3-5 kişi de olsa birilerinin okuyacağını bilmek, güzel his.

Ben de tüm zorluklarına rağmen yazı yazmayı seviyorum. Şikâyet ettiğim yegâne şeyler bir yazıyı çok acele şekilde yetiştirmek ya da "sığmıyor bu yine destan yazmışsın" denildiği için kısa kesmek zorunda bırakılmak (ki bu konudaki şikayetlerimi dinleyen de Ömer oluyor genelde :P) - C

Teşekkürler bizden, yine uğrayasın.

Sonunda

Merhabalar OGZ ailesi! Nasılsınız? Size yazıyorum çünkü 1 ay önce aldığım PS2'yi satıp yerine PS3 aldım! Şu an çok mutluyum. Gözümün önüne ikide bir God of War, GTA, RDR geliyor.

Aslında soracak pek bir şeyim yok. Sadece sevincimi sizinle paylaşmak istemiştim. Eh, yani... görüşürüz. - Hazar Karadaş

Selamlar Hazar, fena değiliz galiba yanlış bilmiyorsam. PS3 candır, çok da iyi yapmışsın, Uncharted'ları da oynamayı unutma, en kısa zamanda PS4'e de geçmen dileğiyle :)

Güle güle oyna Hazar! Önünde oynanmayı bekleyen tonla klasik var, keyfini çıkart! :) - C

Buralarda kalın

Açık konuşmak gerekirse hem evden çıkmadığımdan hem de artık bir şeyler okumaktan uzaklaştığımdan dergiyle aram bayağıdır açıktı.

Ta ki bugün Steam hesabıma düşen bildirime kadar...

Fiziksel dergi ne zaman çıkacak diye bir soru gelmiş. Dedim Allah Allah niye çıkmasın ki?

Sonra siteye girdim bu ayın dergisine baktım ve altta isterseniz 0 (sıfır) TL'ye bile alabilirsiniz mesajını gördüm.

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer



İçimde bir şeyler burkuldu. Bir lise öğrencisi olarak kartımda fazla para tutmadığımdan baktım 2 lira kalmış, önceki yüklememden artan. Hemen okumaktan en zevk aldığım kısım olan Selam kısmını okumaya koyuldum. Okuduktan sonra Ömer abinin cevaplardaki hafif de olsa karamsarlığı da bana koydu. Ve 3 yıldan sonra size "Selam" demek istedim.

Dergiyi 10. yıl özel dergisiyle okumaya başlamıştım. Derginin mali durumunun çok iç açıcı olmadığını biliyorum. Ve beni en çok üzen şey bu. O kadar insanın bir aylık emeğiyle yıllarca uğraşıp yazdığı dergiyi 2 liraya aldım. Halk ve okuyucular olarak böyle güzel bir derginin hatta Türk oyunculuğu için önemli bir yeri bulunan bir derginin ilerde kapatıp gitmesi fikri bile beni korkutuyor.

Lütfen ilerde dükkânı kapatıp gitmeyin. Seyyar tezgâhta satın ama kapayıp gitmeyin. Çok üzülürüm. Seviliyorsunuz. *- Aykut Kara*

Ya Aykut sen ne yaptın ya, son kalan 2 liran da sana kalsaymış, 0 yazıverseymişsin ne olacak? Çerçeveletip duvara asasım geldi o 2 lirayı. Çok teşekkürler valla.

OGZ'nin daha uzunca yıllar yaşamını sürdürmesi dileklerini paylaşmamak elde değil. Maddi durumlar nedir, o konuda bir tehlike var mı, bu konuları ben bilemiyorum, Serpil'de o işler. Bana oyun dünyasında önemli bir yerimiz olduğunu, güzel işler yaptığımızı düşündüğün için ufaktan gururlanmak düşer.

Selam'ın için sağ ol, arayı açmayasın, yine uğrayasın.

Konu falan yok

Selam OGZ! Nasılsınız genel olarak? 8 sayıyı bedava verince şak diye açtım 158. sayıyı, Selam OGZ boş lan, bildiğin boş, bomboş. Hep 2-3 bir şey oluyordu en azından. Uzatmadan sorulara geçeyim.

1. 8 sayıyı birden bedava vermek beni korkuttu be. Derginin para sıkıntısı yoktur umarım.

2. Stalker ve Metro oyunları ya da Slav kıyamet sonrası diye isim taktığım o havada film, dizi, çizgi roman herhangi bir şey biliyor musunuz?

3. Dergide eskiden daha çok Goyun olurdu, 3d yazıcıdan goyun basılırdı, ne oldu Goyun'a? (Goyun kostümüyle yolda Oyungezer satan insan olur diye hayal ederdim.)

4. Goyun'un ilk çıkış yeri neydi?

Biterken çalıyordu: Bhangra Knights - Husan (ah karıştır tuşu neden?) *- Göktay Kan*

Selamlar Göktay. Tıngır mıngırız, idare ediyoruz, sen de en azından öylesindir diye umarım. Selam'ın bomboş olduğu ayın sonrasında dayanamayıp mektup atanlar sağ olsun şu sıralarda bolluk içindeyiz, bu gaz hiç sönmesin!

1. Ben bilmem Serpil bilir :)

2. Slav kıyamet sonrası yapımlar konusunda çok bir bilgim yok doğrusu ama Atomic Heart diye bir oyun çıkacak, müthiş gözüküyor, onu kesinlikle radarında tut.

3. Derginin Goyun düşmanı olarak azalarak bitmesini sağladım hayvanın :D Sevmiyorum ya, ağzı yok, bir gözü ötekinden büyük, böyle sinsi gibi ama aptal sinsi gibi de. Ben gidince döner artık :)

4. Yakın zamanda eski sayılarla nostalji yapmış biri olarak benim aklımda taze: Zamanında Serpil, Sinan ve Tuğbek TV programı için isim ararken "Yok artık Goyun olsun bari!" şeklinde başlayan geyik yeni derginin ismini bulma aşamasında da gündeme gelince bir nevi derginin maskotu doğmuş. En azından derginin ilk sayısındaki yazıda o şekilde anlatmışlardı :) - C

Şimdi açtım klibini izliyorum şarkının da... Sofistike zevklere sahip bir birey olduğun belli :) Görüşürüz.

Biterken çalıyordu: Assassin's Creed OGZ Spotify listesi. Çok da güzel oldu çünkü, dinleyin bence! - C

Selam'ı da tamamladığımıza göre bu satırları yazdığım sırada dergi bitmek üzeredir. Bitsin de 3 tane Yakuza oyunu birden beni bekliyor! Şubat güzel geçecek :)



Gelecek Ayın Misafiri

Sayfalarımızın tasarımının sorumlusu, biricik görsel yönetmenimiz Gizem Sedef buralarda olacak gelecek ay (eğer WoW'dan ve Hearthstone'dan kafasını kaldırabilirse :)) Sayfalarımızı görselliğiyle ilgili herhangi bir yorumunuz veya sorunuz varsa durmayın yapıştırın!



ÇIKIŞ TARİHİ:
7 ARALIK 2021

ONUR KAYA

RESIDENT EVIL: VILLAGE

EH, DAHA KÖTÜ ŞEKİLLERDE ÖLMÜŞLÜĞÜMÜZ VARDIR



Seriyi doğaüstü yaratıklarla saçmalamadan nasıl renklendireceğini merak ettiğim Resident Evil: Village, geçtiğimiz ay düzenlenen serinin 25. yıldönümünü kutlama etkinliklerinde yeni görüntüler ve detaylarla bizleri selamladı.

Serinin gediklilerini sevindirecek haberlerden bir tanesi, Village'da da bir tüccarımızın olacağı gerçeği sanıyorum. Ebatlarını sadece fazla kilolara borçlu olmayacak gibi görünen The Duke isimli tüccarımız, oyun boyunca farklı yerlerde karşımıza çıkacak ilginç bir arkadaşmış. Kendine has diyalogları da olacak gibi duruyor, ayrıca kendisin galiba bir "dev." Oyundaki vampirlerin lideri olan Lady Dimitrescu da (hani şu internet aleminin fetişlerine fazlaca hitap ettiğinden son zamanlarda şey... ilginç ilginç resimlerle karşımıza çıkan hanımefendi) fazlasıyla iri farkındaysanız. The Duke de ondan aşağı kalır gibi durmuyor ve oyundaki düşmanlarımızın arasında yine devlik seviyesinde iri arkadaşlar var, tıpkı Resident Evil 4'te olduğu gibi. Lakin Resident Evil 4'tekilerin aksine buradaki irikıyım arkadaşlarımız (ya da en azından Limitrescu ve The Duke gibi adı sanı olanları) madden ve manen insanlıktan çıkmamışlar gibi duruyor, bu merak uyandırıcı bir durum. Bunlar bir yana, The Duke tıpkı Resident Evil 4'teki tüccarımız gibi silah, alet edevat satacak. Bunun yanında yeni imalat sistemiyle biz de birtakım eşyalarımızı kendimiz yapacağız.

Senaryoyla ilgili de yeni bir detay öğrendik. Artık oyuncular olarak ya eşimizi ya kızımızı kurtarmaya gitmekten daha orijinal konularda şu senede neden karşılaşamıyoruz ve seriler kendi içlerinde bile bu temayı sık tekrarlamaktan neden çekinmiyor bilemiyorum. Bunun bir örneği de Resident Evil Village olacak gibi duruyor çünkü sevdiceği öldürülen Ethan, Village'da kızını kurtarma mücadelesi verecekmiş meğer. Kızını da Chris kaçırdı herhalde, bu mevzu nereye gidiyor merak konusu ama Ethan adı sanı bilinmeyen, RE evreninin kalanıyla kel alaka bir karakterken daha iyiydi sanki.

Ayrıca Village, Resident Evil 7'de gördüğümüz "gariban figüran karakterin başına gelenler" temalı ara bölümlerle yemeğe baharat atma işine devam edecek gibi görünüyor. Malum sıfır aksiyon içeren, Ethan'la değil "Maiden" adıyla anılan bir karakterin rolüne soyunduğumuz bir demo yayınlandı PSN üzerinde. Son haliyle Resident Evil Village, Resident Evil 4'e epey benzeyen bir oyun olacak gibi duruyor. Bunun üzerine bir de Resident Evil 4 Remake gelirse çifte kavrulmuş, hatta çifte yanmış olmayacak mıyız bilemiyorum ama oyundan ciddi anlamda umutluyum. 7 Mayıs tarihinde bakıp göreceğiz artık.



VERSE

Resident Evil serisinin 25. yıldönümü kutlamaları için büyük haberler var denmişti ancak büyük haber dedikleri Village'ın çoklu oyuncu modu RE:VERSE çıktı. An itibariyle epey sınırlı bir kesimin erişebildiği kapalı beta testinden detaylar da ortalığa döküldü elbette.

Beta testinde tek bir Deathmatch modu var. "Survior" olarak serinin bilindik karakterlerinden biri olarak oyuna başlıyor, bir yandan diğer oyuncuları öldürüp bir yandan virus kapsülleri topluyoruz. Öldüğümüzde de "biyolojik silah" klasmanına giren bir karaktere dönüşüp biraz da o şekilde ortalığı dağıtıyoruz. Dönüştüğümüz biyolojik silah kaç kapsül topladığımıza göre değişiyor, tek kapsülde Jack Baker olarak babalık görevimizi yerine getiriyor, iki kapsülde Nemesis olup terör estiriyoruz mesela. Beta sürecinde oyunda bulunan "biyolojik silah" karakter sayısı 5, artıp artmayacağına dair bir bilgi yok. Hem standart karakterler, hem de biyolojik silahlar kendilerine has becerilerle geliyor.

RE:VERSE'ün Village için ön sipariş bonusu olarak sunulacağı ve oyun çıktıktan belli bir süre sonra da ayrı olarak satılacağı söyleniyor.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S

BU AY NE OLDU?

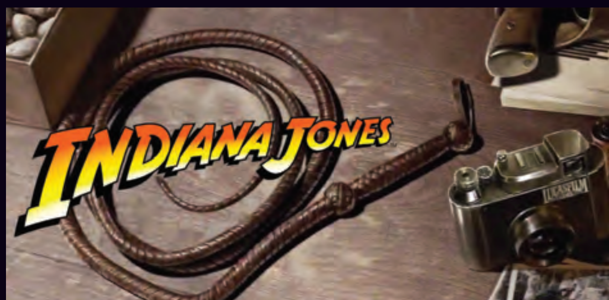
2021'e girerken muhtemelen çoğu kişi üzerimize bir sihirli değneğin değeceğini düşünüyordu. Öyle ya, saatler 00:00'ı gösterip de yeni yıla girdiğimizde hayat bayram olacaktı. Tabii ki olmadı :) Hatta Ocak ayı yeri geldi daha bile beter oldu. Zaten oyun bakımından da acayip kısır bir aydı. Neyse ki ileride göreceğimiz büyük oyunlardan haberler aldık da bir nebze çekilir oldu.

ESER GÜVEN

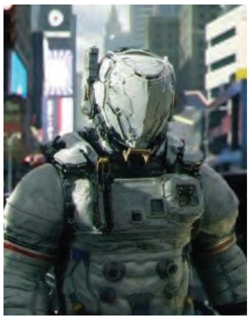


1 Electronic Arts, 2023'e kadar Star Wars oyunlarını geliştirebilecek olan tek firmaydı ama artık bu durum değişmek üzere. Lucasfilm Games bundan sonra farklı stüdyolarla da Star Wars oyunları için anlaşmaları yapacağını açıkladı ve bunlardan ilki de Ubisoft'tan gelecek. Hatta tahmin edemeyeceğimiz bir stüdyo da yeni bir Knights of the Old Republic oyunu geliştiriyormuş.

2 Şöyle ağız tadıyla güzel bir Indiana Jones oyunu oynamayalı yıllar oldu ama umuyoruz ki bu durum önümüzdeki dönemde değişecek, çünkü Bethesda, Lucasfilm iş birliğiyle bir kamçılı adam oyunu yaptığını açıkladı! Oyunu geliştirecek olan stüdyo Machine Games ve projenin başında da Todd Howard var. Keşke bir de eski usul point 'n' click Indy macera oyunu görsek bir ara.



3 Sony CES 2021 için hazırladığı videonun sonunda çeşitli oyunların çıkış tarihlerini açık etti. Buna göre Horizon: Forbidden West 2021, Ghostwire: Tokyo Ekim 2021, Project Athia 2022, Pragmata'ysa 2023 içinde çıkacak. İşin ilginç tarafı bu videonun kısa süre içinde yayından kaldırılması ve sondaki çıkış tarihleri silinerek tekrar paylaşılması oldu.





4 IO Interactive, Hitman'den sonraki yeni oyunu James Bond'u da bir üçlemeye çevirme niyetinde olduğunu açıkladı. Bu yeni James Bond oyununda tamamen orijinal bir karakter kullanılacak, yani filmlerden tanıdığımız bir James Bond modeli görmeyeceğiz. Ayrıca yine daha önce işlenmemiş bir hikâye anlatılacakmış.

5 Final Fantasy VII Remake'in ne zaman devam edeceğini hepimiz merak ediyoruz. Hatta Square Enix'in daha sonra hangi hikâyelere devam edeceğini de merak ediyoruz diyebiliriz. İşte geçen ay buna dair önemli bir gelişme yaşandı ve Square Enix, Ever Crisis ve The First Soldier markalarını tescilledi. Önümüzdeki günlerde FF7'yle ilgili gelişmeler göreceğimiz garanti.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Bazen eski oyunların bir anda tahmin edilemeyecek derecede popülerliğe ulaştığına şahit oluyoruz. Örneğin Among Us bunlardan biriydi, 2019 çıkışlı oyun her ne olduysa bir anda dünyanın en çok oynanan oyunlarından biri haline geldi, hakkında üretilen içerikler izlenme rekorları kırmaya başladı. Rust da aynen öyle işte. 2013 yılında erken erişim serüveniyle oyuncularla buluşan Rust, Twitch yayınlarının da gazıyla bir anda kendi oyuncu rekorunu kırdı. Önceki aylarda 100 bin izlenen oyun, milyon izlenmenin üzerine çıktı. Bakalım sıradaki fenomen hangi oyun olacak.

7 Activision ani bir kararla Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Tony Hawk's Pro Skater 1+2 gibi oyunların geliştiricisi Vicarious Visions'ı Blizzard'ın emrine verdi. Vicarious Visions artık kendi oyunlarını geliştirmeyecek, bunun yerine Blizzard projelerine destek olacak. Hatta bu oyunlardan ilkinin Diablo 2 Remake olduğu söyleniyor ki bu haberin en azından güzel olan kısmı bu. Vicarious Visions'ın yeniden yapımlar konusundaki başarısını düşünürsek Diablo 2 Remake emin ellerde diyebiliriz.



8 Orijinal God of War'un yaratıcısı David Jaffe henüz bu ay yeni God of War'u oynamaya başlamıştı. Bunca zaman nasıl sabretmiş olduğu sorusunu bir kenara bırakırsak, Jaffe bu yayınları sırasında ilginç muhabbetlere de imza attı. Bunlardan biri de God of War Ragnarok'un sadece PS5'e değil, PS4'e de geleceğini düşündüğünü söylemesiydi. Sokaktaki adam söylese dikkate almayız belki, ama Jaffe bu!



9 Dying Light 2'de yazar, sanat yönetmeni ve tasarımcı olarak görev yapan Pawel Selinger ani bir şekilde Techland'den ayrılmaya karar verdiğini açıkladı. 20 yılı aşkın süredir Techland'de çalışan Selinger'ı bu kararı almaya iten sebep belli değil ama bunun Dying Light 2 açısından çok da iyi bir haber olmadığı belli.





10 inXile günümüzün en başarılı rol yapma oyunu geliştiricilerinden biri. Geçen yılın en iyi RYO'larından Wasteland 3'ün de altında imzası bulunan stüdyo, şu an birden fazla RYO üzerinde çalışıyor ki bunlardan biri de Unreal Engine'le geliştirilen bir birinci şahıs oyunmuş. Microsoft bünyesine girdikten sonra nasıl bir oyunla karşımıza çıkacak, yaratıcılık konusunda ne kadar serbest kalacak büyük merak konusu. Bu aynı zamanda Microsoft açısından da bir test olacak.

11 Classic Tetris World Championship'in şampiyonluğuna tam 7 kez ulaşmış olan efsane isim Jonas Neubauer, 39 yaşında hayata gözlerini yumdu. Tetris sevenlerce ilgiyle takip edilen ve son derece popüler Twitch yayınlarına da imza atan Neubauer'ın vefatı başta Tetris camiasında olmak üzere oyuncular arasında büyük üzüntü yarattı haliyle. Efsaneler kolay yetişmiyor.



Elektronik Sporlar Bölüm I: Pandemi Dönemnde eSpor

İlk olarak 2003 yılında Çin'de elektronik sporların da spor kabul edilmesiyle birlikte oyun dünyasında yeni bir çağ başladı. 2017 yılında Uluslararası Olimpiyat Komitesi de elektronik sporların artan popüleritesini kabul ederek, rekabetçi eSporların bir spor faaliyeti olarak düşünülebileceği sonucuna vardı. Tüm bunlar, inanılmaz bir hızda büyümekte olan eSpor sektörünü çok farklı bir noktaya taşıdı. Düzenlenen turnuvalar artık sadece çevrimiçi olarak değil, binlerce seyircinin aynı anda katıldığı büyük organizasyonlar olarak gerçekleşmeye başladı. Turnuvalar için sponsorların devreye girmesi, özel üretilen oyuncu ekipmanlarının reklam amaçlı kullanılması, canlı yayın platformlarının yayın gelirlerinin bir kısmını oyuncularla paylaşması gibi gelişmeler sayesinde bir endüstri haline gelen elektronik sporlar, önümüzdeki yıllara da damgasını vuracak gibi gözüküyor. Ve pandemiyle birlikte tüm dünyanın karşılaştığı temel problemler, eSpor faaliyetlerini daha da hızlandırdı.

Çok sayıda büyük spor etkinliği ve lig maçlarının iptal edildiği, ertelendiği veya kısıtlandığı bu dönemde seyirciler, fiziksel mekân sınırlamaları olmadan sadece internetin olduğu herhangi bir yerden maçları canlı olarak takip edebiliyorlar. Bu sebeple, pandeminin doğrudan hızlandırıcı etkisi olduğu sektörlerin başında elektronik sporlar geliyor. COVID-19 salgını, dünya çapında spor işletmelerinin aniden kilitlenmesine yol açtı. Küresel salgın sırasında her zamanki gibi spor içeriği oluşturmanın zorluğu nedeniyle, dünyadaki bazı spor organizasyonları artık eSpor faaliyetlerine başvuruyor. eSpor organizasyonları, profesyonel sporcularının izleyici için rekabetçi eğlence üretmek için sanal olarak video oyunlarında rekabet etmesine izin veriyor. Bu tür bir rekabetçi eğlence metodu, doğal olarak yüksek bir izleyici kitlesinin ve sosyal medyanın da ilgisini çekiyor.

eSpor oyuncularının başarı kriterleri ve pandemi sürecinde profesyonel kariyer planlama

eSpor'da ciddi bir kariyer yapmak kesinlikle mümkün. Ancak bu alanda bir kariyer yapmaya karar vermeden önce bazı faktörleri değerlendirmemiz gerekiyor. İlk olarak yaşadığımız ülke, elektronik spor dalları konusunda hangi düzeyde çalışmalara ev sahipliği yapıyor? Her ne kadar Çin başlangıç noktalarından birisi olsa da bazı katı devlet yasaları sebebiyle şu anda organizasyonların düzenlenmesinde sıkıntılar yaşanıyor. Bir de ülke pandeminin merkez noktası haline gelince kimse dikkatini elektronik sporlar üzerine yoğunlaştırmadı. En cazip merkez olarak görülen Güney Kore bu anlamda profesyonel oyuncular için büyük bir fırsat. Japonya video oyun üretimi konusundaki yeteneklerine rağmen eSpor konusunda Güney Kore'nin oldukça gerisinden geliyor. Avrupa ve Amerika'daysa giderek artan bir ilgi var ve çok yüksek bütçeli organizasyonlar düzenleniyor. Pandemi döneminde seyircili katılımlar sekteye uğrasa da, önemli organizasyonlar çevrimiçi canlı yayın platformlarında hız kesmeden devam ediyor. Hatta çevrimiçi izleyici sayılarında rekor olarak adlandırılabilecek düzeyde bir artış var. Netflix ve benzer platformlardaki içerikleri tüketen kişilerin de daha yoğun aksiyon içermesi ve gerçek zamanlı rekabeti yansıtması sebebiyle elektronik spor müsabakalarına geçiş yaptığı biliniyor. Ve Pandemi süreciyle birlikte yaşanan kısıtlamalar, genç yaştaki oyuncuların evde daha fazla zaman geçirmesini ve bu süreçte ilgi alanlarındaki oyunlarda yoğun bir şekilde uzmanlaşmalarını sağladı.

Açık konuşmak gerekirse bu tip elektronik sporların temelinde, oyuncuların ne kadar yetenekli oldukları başarıda belirleyici oluyor. Eğer oyuncu gerçekten "iyi" olduğu bir tür veya spesifik bir oyun varsa, doğru ekipman ve sponsor yönlendirmesiyle kariyer basamaklarını oldukça hızlı bir şekilde çıkabiliyor. Sponsor kavramı da burada önem arz ediyor çünkü oyuncuların kendi reklamlarını yapabilmesi, ulusal veya uluslararası turnuvalara katılabilecek finansal gücü sağlaması tek başına pek de mümkün değil. Bunun yanı sıra oyuncuların ekiple iletişimi de diğer bir önemli faktör. Özellikle takım oyunlarında ekip liderinin kendine bağlı oyuncuları doğru bir şekilde yönlendirmesi ve motive etmesi başarıyı da beraberinde getiriyor. Turnuvaların çoğu uluslararası düzeyde olduğu için bu noktada akıcı bir İngilizceye sahip olmak olayın yönünü değiştiriyor. Size verilen anlık komutları algılayıp birkaç salise içerisinde kritik kararlar almak için ne konuşulduğunu anlamanız gerekir. Dilde yaşanacak sorunlar, elektronik spor oyuncuları için ciddi bir engel. Son olarak da değinmemiz gereken kriter yaş. Bu tip sporlara oyuncular ne kadar erken yaşta başlarlarsa adaptasyon süreci o kadar hızlı olabiliyor. Yine dil örneği üzerinde gidecek olursak

Okul



1981 yılında Atari tarafından düzenlenen Space Invaders turnuvası, en yüksek puanla oyunu tamamlayanlar için Guiness Rekorlar Kitabı'na girmek için bir fırsattı.



15 yaşındaki bir oyuncunun yeni bir dile adaptasyonu ile 25 yaşındaki bir oyuncun adaptasyonu arasında hesap edilemeyecek kadar büyük bir fark oluşabiliyor. Ne kadar erken yaşta sisteme dâhil olunursa, her sorun için alternatif çözümler hızlı bir şekilde bulunabiliyor.

Pandemi ve eSpor faaliyetleri aynı hızla yayılıyor

Bahsettiğimiz elektronik sporlar aynı zamanda bir marka genişletme ve zenginleştirme aracı olarak da kullanılıyor. Örneğin Fransız Team Vitality'nin sponsoru Renault Group. Benzer şekilde Team Liquid, Honda sponsorluğunda maçlara çıkıyor. Oyuncu ekipmanı üreten Logitech, Razer ve Asus gibi markalar oyuncuların tüm donanımsal ihtiyaçlarını karşılıyor. Ayrıca Twitch gibi alternatifler platformlar da oyuncular için önemli bir kazanç kapısı. Bir profesyonel yayıncı, izleyici başına saatte bir sent ile 1 ABD doları arasında para kazanabiliyor. Ortalamanın üzerinde yetenekleri olan bir oyuncuya, bir saatlik canlı yayında oyun akışı için 10.000 doların üstünde bir rakam bile kazanabilir. Elbette bir endüstri inşa edilirken birçok paydaş da işin içerisine giriyor. Çok büyük bir evren içerisinde, onlarca unsuru olan çok boyutlu bir sistem... Oyun yazılım firmaları, bilgisayar ve oyun konsolu üreticileri, oyun aksesuarı imalatı yapan firmalar, oyun platformları, maçları sunan yorumcular, izleyiciler, profesyonel oyuncular, sponsorlar, maçlara reklam veren şirketler, danışmanlık firmaları ve daha onlarca unsur... Baş döndürücü bir derinlikte, korkutucu gelir düzeylerine ulaşılabilen ve her geçen gün genişlemekte olan bir endüstri. Aynı zamanda pandemi sürecinin etkilerini de olumlu anlamda tersine çevirip, giderek güçlenen bir yapı. Evimizden oyun oynayarak ve canlı yayın yaparak para kazanacağımız günler artık geldi. Buradan özellikle ebeveynlere de seslenmemiz gerekiyor. Çocuklarımıza hitaben kullandığımız ve oyun oynamalarının onlara bir katkı sağlamayacağını, notlarını yükseltmeyeceğini ve para kazandırmayacağını içeren cümleler ve benzeri ifadeler de tarihe karışıyor. Tam aksine, iyi oyun oynayana artık iyi imkanlar sağlanıyor.

Elektronik sporlar bir meslek mi, yoksa bir hobi mi?

Bu sistem içerisinde istediğiniz rolü seçerek elektronik sporlar dünyasına dâhil olabilirsiniz. Yeteneklerinize güveniyorsanız oyuncu olarak, yorumlarınıza güveniyorsanız bir çevrimiçi yayıncı ve eleştirmen olarak, keyif alarak zaman geçirmek istiyorsanız da seyirci olarak müsabakalara katılmanız mümkün. Mevcut gelirlere bakıldığında, bu endüstrinin birkaç yıl sonra tüm paydaşlara ciddi bir gelir de sağlayacağı aşikâr. Ancak bu fırsatlar dünyasıyla birlikte bazı soru işaretleri de geliyor. Sistemin oyuncuların psikolojik ve fizyolojik sağlığına olan etkileri, farklı devletlerin elektronik sporlar üzerindeki katı regülasyonları, maçlar üzerinden bahisler yürütülmesi gibi konu başlıkları ve bunlara getirilecek çözüm önerileri, bu sektörün geleceğinde belirleyici unsurlar olacak. Gelecek sayıda işe biraz daha derinlemesine bakacağız. Elektronik sporları hukuki boyutu da dâhil olmak üzere tüm yönleriyle ele alıp, bu işe gönül verenlere minik bir rehber olacak şekilde anlatmaya çalışacağım. Yeni sayımız çıkana kadar gidip oyun içi yeteneklerinizi her yönüyle deneyin. Profesyonel bir oyuncu mu, yoksa seyirci mi olacağınıza karar vermek için bir fırsat olabilir...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports–Competitive sports or recreational activity?. Sport management review, 21(1), 14-20.
Ke, X., & Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: understanding from brand extension perspective. Managing Sport and Leisure, 1-6.
Scholz, T. M., Scholz, T. M., & Barlow. (2019). eSports is Business. Springer International Publishing.

OGZ DOSYA

2021 OYUN TAKVİMİ



Aşırı yoğun bir oyun yılının ardından nispeten daha sakin bir yıla girmiş bulunuyoruz. Ha tabii sakin derken God of War'lu, Stalker'lı, Horizon'lı, Resident Evil'lı falan bir yıldan bahsediyoruz, çok da küçümsemeyin!

Mevsimlere ayırarak 2021'de çıkacak oyunları ve oyun dünyasının gündeminde neler olacağını görelim istedik. Yalnız çıkış tarihi belli olmayanları "sezgisel" yerleştirdik, haberiniz olsun. Bahar geçti, yaz geçti, nerede benim oyunum demeyin sonra :) Artık salladıklarımızın ne kadarı tutacak, zaman gösterecek.



KIŞ

Kış kısmını çok uzatmayalım. Neticede sadece geçtiğimiz Ocak ve içinde bulunduğumuz Şubat ayını kapsıyor (gelecek Aralık'ı direkt dışlarım böyle).

Ocak, her ocak ayı gibi aşırı durgun başladı ama sonrasında Hitman'le iyi bir başlangıç yaptık. Sonrasında da The Medium ve The Yakuza Remastered Collection çıktı ama ayın sonlarında çıktıkları için bu dergiye yetişmemişlerdir (yetiştilerse bana da güzel sürpriz olacak).

Şubat ayına şöyle bir bakıyorum... Ys XI: Monstrum Nox var siz bu satırları okurken muhtemelen çıkmış olacak olan. Ben sadece 8'i oynadım ve kendisi hayran kaldığım bir JRYO'ydu. 9 çok farklı 8'den ama aynı kalite devam ederse ben varım. Nioh Remastered ve nihayet PC'ye de teşrif edecek olan Nioh 2 Complete de Elden Ring gelene kadar soulslike açlığımızı yatıştıracaklardır. Little Nightmares 2 ilk oyunun başarısını devam ettirecek gibi görünürken Mario 3D World ve Bowser's Fury'nin Switch çıkışları da Nintendo tarafını boş bırakmıyor. "Persona 5'in musou'su işte" deyip kenara atamayacağınız, şimdiden bol övgü toplayan Persona 5 Strikers ve serinin ikinci oyunu olmayan Bravely Default II de Şubat'taki Japon akınını tamamlıyor olacaklar. Bunlar dışında Ghosts 'n Goblins'in yenilenmiş hali ve PS5'in araç savaşı oyunu Destruction All Stars da bu ayı bayağı dolduruyor olacaklar. ■ **ÖMER**



Hitman, Yakuza, Nioh falan derken yıla fena bir giriş yapmadık!



İLKBAHAR



2021

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Experiment 101 | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

BIOMUTANT

Biomutant'ı taa 2019'da beklediğimiz oyunlar dosyasında yine ben yazmış, oyunu nasıl heyecanla beklediğimden ve 2019'da kesin çıkacağından bahsetmiştim. Oyun önce 2020'ye, sonra 2021'e ertelendi. 2020'de gördüğümüz 9 dakikalık bir oynanış videosu dışında oyunla alakalı neredeyse hiçbir şey duymadık. Herhalde oyunun son halinde yolunda gitmeyen şeyler vardı, geliştiriciler harıl harıl çalışıyor olmalı hâlâ. Mart'tan önce oyunun çıkacağına yönelik dedikodular olsa da, yapımcılardan resmi bir açıklama yok. Olsun, bence Cyberpunk 2077'nin yaşattığı hayal kırıklığından sonra, oyunun tamamlanmamış ve bug'larla dolu halde çıkmasındansa, sorunsuz ve tatmin edici olmasını tercih ediyoruz hepimiz. Yine de artık bir çıkış tarihi verseler fena olmaz hani. ■ **İPEK**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** Switch



26 MART

MONSTER HUNTER: RISE

Aslında biraz uyuzum bu oyuna. MH World'ü milyonlarca oyuncuya ayıla bayıla oynattıktan sonra yeni MonHun'ı yine Nintendo konsoluna özel oyun çıkarmak nereden çıktı be Capcom? Neyse, belki bir gün Switch'im olur, veya belki ileride başka yerlere de çıkar diye umayım artık, ki öyle bir söylenti de var zaten. Switch'e çıkıyor oluşu aldatmasın bu arada, World'den eksiği yok fazlası var Rise'ın. Mesela en son canavarlara binip onlarla saldırma mekaniğini gösterdiler ki çok şekil? Kullanışlı olur mu? Bilmiyorum. Ama acayip gaz mı? Acayip gaz!
■ **ÖMER**

MART

DISCO ELYSIUM THE FINAL CUT

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** ZA/UM
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

En Önemli 5 Yenilik

■ **ESER**

1 Zaten kusursuza yakın bir oyunu nasıl daha da mükemmel hale getirebilirsiniz? Tabii ki baştan sona tüm diyalogları seslendirerek! Disco Elysium'da çoğu muhabbetin ilk birkaç diyaloğu seslendirmeliydi, diğerleriniyse yalnızca okuyorduk. The Final Cut ise %100 seslendirilmiş olacak ve o olağanüstü karakterlerin keyfini daha da güzel çıkarabileceğiz.

2 Disco Elysium bir hayli politik bir oyun, dünya görüşünüzü (veya tam tersini) oyuna yansıtabiliyorsunuz. The Final Cut yeni politik vizyon görevleriyle daha da fazla seçenek sunacak bize. Yani komünizm, faşizm, törecilik ve aşırı liberalizm dışında da söylemlerde bulunabilecek, hayalimizdeki rejimin peşinde koşarken dünyaya daha derin bir iz bırakabileceğiz.

3 Hatırlar mısınız, Delta Logistics Company kamyonu tarafından kapatılmış bir yol vardı ve ötesine geçemiyorduk. Baş harfleri DLC anlamına gelen bu kamyon sonunda yoldan çekilecek ve Idiot Doom Spiral'ın da rüyası gerçek olacak! Henüz bu yeni bölge hakkında pek bir bilgi yok ama kayıp Cocaine Skull'ın başına tam olarak ne geldiğini öğrenebilecek gibiyiz.

4 Disco Elysium içimizdeki moda ruhunu da yansıtabildiğimiz bir oyundu. Ben serseri dedektif adını verdiğim kombini çok seviyordum mesela, kirli ceket, ütüsüz pantolon, gevşek kravat... The Final Cut oyuna yepyeni giysiler de ekleyecek. Dedektif miyiz, stil ikonu muyuz belli değil.

5 The Final Cut öyle basit bir güncelleme değil. Oyunun senaryosuna eklenecek yeni kelime sayısı 150 binin üzerinde. Bakın öyle 3-5 değil, 150 bin... Çoğu oyunun senaryosundan daha uzun bir metin demek bu. Benim tekrar başlamaya gözüm korkmadı değil ama bir şekilde halledeceğiz artık.

İLKBAHAR



2021

TÜR: FPS | YAPIM: Ubisoft Toronto
DAĞITIM: Ubisoft
PLATFORM: PC,PS5, X|S, PS4, X-One

FAR CRY 6

Mevzubahis Far Cry 6 olduğu zaman kafa karışıklıklarım "Giancarlo Esposito'nun diktatör olduğu bir oyun ne kadar kötü olabilir ki?" argümanı ile bertaraf ediliyor. Ama ne yapayım, Far Cry 5'ten büyük beklentileri olan ben, vakti zamanında umduğunu bulamayınca yoğurdu üfleyerek yemeye karar verdim. Bu hislerimin adı "önyargı" mı yoksa "sezi" mi ben de bilmiyorum fakat emin olduğum bir şey var ki o da mali olarak başarılı olması kesin olan bu oyunun eleştirel anlamda da başarılı olmasını çok istiyorum. ■ CEVDET



1 NİSAN

TÜR: Aksiyon | YAPIM: People Can Fly | DAĞITIM: Square Enix
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

OUTRIDERS

Gears of War'larda, Fortnite'ta, Bulletstorm'da bazen pilot bazen co-pilot koltuğunda bulunan People Can Fly, ta 2004'te çıkan Painkiller'dan beri ilk kez kendi başına bir oyun geliştiriyor. Outriders tek kişi de oynanabilen ama daha çok 3 kişilik takımlar için geliştirilen bir looter shooter. Bir "game as a service" değil, Borderlands gibi başlayıp biten bir oyun. Farklı sınıfları, ciddi bir tonu, stüdyonun iddialı olduğu bir hikâyesi var. Destiny, The Division, Warframe gibi oyunlardan rol çalar mı? Oyun iyi dursa da çok bir çekiciliğini göremedim şahsen şimdilik. Söylemesi zor tabii ama hislerim doğruysa çıktıktan 1-2 yıl sonra "iyi oyundu ama fazla oyuncu çekemediği için ömrü uzun olmadı" diye hatırlayacağız. ■ ÖMER



22 NİSAN

TÜR: Strateji | YAPIM: Amplitude Studios | DAĞITIM: Sega | PLATFORM: PC

HUMANKIND

"Civilization'a gelecek en önemli rakip" olarak beklenmesine karşın kendine has dokunuşlarıyla bir kopyadan çok daha fazlası olmak için geliyor Humankind. Strateji severlerin çeşitlilik aşkına hitap eden kültür harmanlama mekanikleri, iklimlerle coğrafi yapıların stratejik avantajları, uygarlığın yönünü dilediğiniz tarafa çevirmeye olanak sağlayacak geliştirme seçenekleri ve çok daha fazlasıyla geliyor hem de. "Bir tur daha" dedirtecek yeni bir serinin açlığını çekenler, gözünüz Nisan'ın 22'sinde ufukta olsun. İnsanoğlu bir kez daha bizi şaşırtmaya geliyor. ■ TARIK

KING'S BOUNTY II

Tur tabanlı stratejilerin klasiklerinden olan King's Bounty, 2021'de yeni oyunuyla karşımıza çıkacak. Karakterimizle çeşitli maceralara atılırken bir yandan da dünyaya musallat olan felakete karşı mücadele edeceğimiz oyunda, rol yapma ögelerinin önemli yer tutacağı ve yapacağımız seçimlerin gerek hikâyeyi gerek oynanışımızı önemli şekilde etkileyeceği söyleniyor. Orta çağı büyüyle, rol yapmayı stratejiyle harmanlayan ve keşif ögelerinin de önemli yer tutacağı King's Bounty 2, bu senenin güzel sürprizlerinden biri olabilir. ■ **MUTLU**

TÜR: RYO / Strateji | **YAPIM:** 1C Entertainment | **DAĞITIM:** Deep Silver
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch



TÜR: FPS | **YAPIM:** Arkane Studios | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS5



DEATHLOOP

"Immersive Sim" ve "Roguelite" alt türlerini tek bir potada eritecek, Arkane Studios'un sanat tasarımını yeni nesil çapına taşıyacak FPS güzeli. Yapımcıları zaten çok uzun zamandır karavana atmıyor, üzerine yenilik yapmaktan, oyun hamurlarını yeni şekle sokmaktan da çekinmiyorlar. Gerçekten ilginç olacağına tüm kalbimle inandığım, belki de yeni Dishonored veya Prey'den daha heyecanla beklediğim bir oyun Deathloop. "2021'de neyi bekliyorsunuz?" sorusuna cevap olarak ilk söylediğim iki oyundan biri (Elden Ring için Eser'e bağlanıyoruz). ■ **ONUR**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** BioWare
DAĞITIM: Electronic Arts
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Kusura bakmayın ama oyuncu milleti çok nankör arkadaşlar. Sadece bir tane kötü oyunu çıktı diye (Andromeda) zamanında yeri göğü inleten bir serinin yeni oyununa dönüp bakmadınız bile. Halbuki Legendary Edition duyurulduğu zaman yeni oyun duyurusunun da geleceğini tahmin etmiş ve gayet heyecanlanmıştım ben. Üçlemeyi bir araya getiren bu pakette de grafiklere modern makyajın yanı sıra şimdiye kadar çıkan bütün DLC paketleri de olacak ki özellikle üçüncü oyunu DLC paketleri olmadan oynamak cinayet olurdu zaten. Oyun tarihinin en unutulmaz üçlemelerinden birini ıskaladıysanız hiçbir şey için geç kalmadınız yani. Hele bir de buradaki kayıt dosyasını yeni oyuna taşırlarsa var ya... Of ki ne of... ■ **EMRE S.**

İLKBAHAR



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Hazelight | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

IT TAKES TWO

Arkadaşla birlikte oynanacak en iyi co-op oyunlardan biri olan A Way Out'u ve kendi başınıza oynanacak en iyi co-op oyunlardan biri (?) olan Brothers'ı tasarlayan aşırı heyecanlı dostumuz Josef Fares bu kez de sevgiliyle birlikte oynanacak en iyi co-op oyunlardan biriyle çıkacak karşımıza. Bazen aynı ekrandan, bazen bölünmüş ekrandan oyuncular birbirine yardım ede ede ilerleyecek. Pixar'ımsı tatlı bir görsellik ve hikâye de var, ikinci oyuncunun oyuna para vermesine de gerek yok ayrıca, daha ne olsun? Pakete sevdicek dâhil değildir ama maalesef.

ÖMER



INTELLILVISION AMICO

Hani son yıllarda minik ve nostaljik konsollar çıkarma furyası var ya, Amico da o furyanın bir üyesi ama bu furyadaki çoğu konsolun aksine eli yüzü düzgün bir cihaz. 250 $'lık uçuk fiyatını haklı çıkaracak kadar da değil gibi ama yani, düzgün yine de.

Küçük bir ana gövde, üzerinde de iPod'a benzer 2 tane kablosuz kontrol cihazı var ve daha fazlası da bağlanabiliyor. Oyunlarsa ya direkt 2 boyutlu ya da 3 boyutlu ama 2 boyutlu oynanışa sahip, basit aile oyunları. Çoğunluğu kaliteli mobil oyunlar gibi duruyor ama salonda büyük ekranda, oyun oynamayı beceremeyen aile üyeleriyle birlikte basit oyunlar oynayabileceğiniz bir cihaz fikri gayet mantıklı geliyor bana. Eh oyunlar da dediğim gibi hiç fena durmuyor, bizim ülkeye zaten uğramaz da Batı'da az buçuk başarı yakalayacağını tahmin ediyorum Amico'nun. 15 Nisan'da çıkacak.

ÖMER

18 MART

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME Remake

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Pune | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS5, PS4, X|S, X-One, Switch

18 yıldır beklediğimiz yeniden yapım olmayacak çünkü...

■ EMRE S.

1 GRAFİKLER İKİ NESİL GERİDEN GELİYOR

Bakın benim gibi bir adam bile bundan şikâyet ediyorsa ortada çok ciddi bir sorun var demektir. Playstation 5'e çıkacak bir oyunun grafikleri PS3'ün ilk dönem oyunlarına benziyorsa yapımcı ekibin niyeti hakkında soru işaretine düşmeniz normaldir. Keza PS3 döneminde çıkan HD versiyon da vardı zaten, grafikler böyle olacaksa bu oyuna hiç gerek yok.

2 OYNANIŞ REMAKE DEĞİL REMASTER GİBİ DURUYOR

Evet oyun için modern bir kontrol ve kamera sistemi eklenmiş ama Resident Evil 2 gibi örnekler oyuncuların yeniden yapımlara bakışını tamamen değiştirdi. Oyuncular yeniden yapım denildiği zaman birkaç açıdan iyileştirilmiş bir oyun değil, klasik oyun günümüz şartlarında çıksaydı nasıl olurdu onu görmek istiyor. Dönem remake değil re-imagination dönemi .

3 UBISOFT'UNUN AMACI BİRAZ FAZLA BELLİ OLUYOR

Şirketlerin para kazanmak istemesinde tabii ki de sorun yok. Lakin bir fragmanın 30 saniyesi içinde oyunun kalitesi hakkında dehşete kapılıyorsanız o şirket sizi mutlu etmekten çok size ilaçlı gazoz ikram etmek istiyor demektir. Oyuna gösterilen özensizlik tek derdinin nostalji pastasından bir dilim almak olduğunu haykırıyor.

4 YENİ İÇERİK YOK

Eski oyunu bir tık daha iyi grafikler ve modern bir kontrol sistemiyle oynayacağız sadece. Şimdiye kadar yapılan açıklamalara göre yeni bölümler ya da öykü kesitleri falan olmayacak. O yüzden benim gibi pek grafik derdi olmayan bir adamsanız yeni bir tecrübe falan sunmayacak yani.

5 OYUNCULAR DEĞİŞTİ

Bana göre en önemli madde bu. Sands of Time üçlemesinden bu yana Forgotten Sands (PS3 ve Wii versiyonları) ve 2008 reboot'u gibi gayet hoş oyunları çıksa da oyuncular PoP serisine en ufak bir ilgi bile göstermedi. Sands of Time zamanı için çok farklı ve özgün bir oyundu. 2003 yılında yaşadığı hisleri tekrar yaşayacağını zannedenler büyük hayal kırıklığı yaşayacak.

YAZ



22 HAZİRAN

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Turtle Rock Studios
DAĞITIM: Warner Bros.
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

BACK 4 BLOOD



Left 4 Dead'in yapımcılarından gelen ve adı hariç her şeyin bildiğiniz Left 4 Dead 3 olan Back 4 Blood ilgi ve beğeniyle karşılanmıştı. İlgi ve beğeni sürüyor ama oyun maalesef paragöz bir yola saptı ve geçtiğimiz ay oyunculardan tepki gördü. DLC, Season Pass, bilmemne Edition satmak için oyuncuları böleceği ya da en azından DLC'li vs.'li oyuncuların diğerlerine nazaran avantajlı olacağı söyleniyor. Gazım bayağı kaçtı bunları duyduktan sonra ama bakalım bakalım. Bu arada oyunun Ultimate Edition'ının PS ve Xbox fiyatlarını gördünüz mü? 999 TL :D Steam'in gözünü seveyim ya (evet oradaki 399 TL iyi geliyor artık, ölüm-sıtma denklemi). ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** No Matter Studios | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One



Q1

PRAEY FOR THE GODS

Geçtiğimiz yıl erken erişime sunulan Praey, bu yıl artık tam sürümüyle oyun severlerin beğenisine sunulacak. Bitmek bilmeyen bir kışın ortasında, koca koca yaratıkları avladığımız bir oyun. Biraz Shadow of the Colossus, azıcık The Legend of Zelda, biraz da hayatta kalma. Bu karışımın son hali nasıl bir deneyim sunacak, çok yakında göreceğiz. ■ **ENGİN**

Q3/Q4

HORIZON FORBIDDEN WEST

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Guerilla Games | **DAĞITIM:** Sony
PLATFORM: PS5, PS4



En çok özlediğim 5 şey.

ÖMER

1 ALOY

Aloy tabii ki! Yüzü olsun, saçı olsun, kıyafetleri olsun, o kadar iyi tasarlanmış bir karakterdi ki... Daha çok görsem de gözüm ve gönlüm daha çok açılsa! Ama bunun da ötesinde Horizon'ın en sevdiğim nüanslarından biri Aloy'un izole bir köyde yetişip dünyaya açılmasına rağmen köyden şehre inen Şaban gibi değil de, bilgisiz olsa da diğer karakterlerle ayakları yere basabilen şekilde konuşabilmesi, zaafını gururla veya utançla değil bilinçle üzerinde taşıyabilmesiydi. Özledim be!

2 YAY

Horizon'daki yayımız bir oyunda kullanmaktan en çok keyif aldığım 3-5 silahtan biridir. Hatta şöyle bir düşünüyorum da... Zirvede bile olabilir. Oyunlarda menzilli karakterlerle oynamayı zaten severim ama ne yaman çelişkidir ki tabanca tüfek falan da çok sıkıcı gelir. Bin tane farklı kullanım şekliyle Horizon'daki yay tam aradığım şeydi.

3 KEŞİF

Tıpkı Aloy gibi biz de bu dünyaya yabancıydık. Teknolojik kalıntıları aksesuar olarak kullanan ilkel insan toplulukları, etrafta dolanan hayvan robotlar falan zaten çok ilginçti, bir de teknolojinin hâlâ ayakta olduğu gizli mekânlar bulup dünyayı daha iyi tanımak, öğrendiklerimize tekrar tekrar şaşırmak çok güzel bir histi. Daha bu dünyada öğrenilecek çok şey var ve Forbidden West özellikle gizem unsurunun daha da yoğun olduğu bölgeler sunacak.

4 GEZİ

Horizon harika bir görselliğe sahipti, çölünden ormanına çeşit çeşit manzaralar çıkarıyordu karşınıza. Sırf gezmek bile keyifliydi yani. Ve belki burun kıvıranınız olacaktır ama ot çöp toplama, kule açma gibi klasik açık dünya aktivitelerini seviyorum ben ya, Horizon da aynen bunu vermişti. Forbidden West'te daha çok kule, daha çok ot çöp istiyorum!

5 ROBOT DİNOZORLAR

Yahu Jurassic Park'larla dinozorları, Gundam'larla falan robotları sevmiş bir insanım... Robot dinozorlar! Holi şit! Dünyanın en iyi fikri! Hele şimdi işin içine robot mamutlar falan da giriyor. Değmeyin keyfime!



Q1/Q2

TÜR: Platform
YAPIM: Insomniac Games
DAĞITIM: Sony | **PLATFORM:** PS5

RATCHET & CLANK: RIFT APART

Dürüst olayım, Sony vaktinde Insomniac'ı satın aldığında özellikle Spider-Man oyununun başarısını da düşününce firmayı sadece Marvel süper kahramanları oyunları yapmaya, hatta sadece Spider-Man oyunları yapmaya kullanacaklarını düşünüyordum ama PS5 etkinliğinde yepyeni bir Ratchet & Clank oyunu görünce inanılmaz mutlu olmuştum. Şu ana kadar zaten yalayıp yuttuğumuz fragman ve oynanış demosu dışında herhangi bir şey duyurulmamış olsa da, yeni "rift" mekaniğiyle PS5'in donanımını tam manasıyla kullanacak ilk oyun olacak gibi görünüyor. Bir yandan PS5 donanımı için teknoloji demosu olma ihtimalinden korkuyor olsam da Insomniac'a güvenim hâlâ var. ■ **SABRİ**



Q1/Q2

TÜR: DVO | **YAPIM:** Amazon Game Studios, Orange County
DAĞITIM: Amazon Game Studios | **PLATFORM:** PC

NEW WORLD

En son bu sayfalarda New World'den bahsederken oyunun yeni ya da heyecan verici bir yanının olmadığından ve alabildiğine klişe, sıradan bir DVO olacağından dem vurmuştum. Ben o satırları yazarken oyun beta teste hazırlanıyordu ve onun da hemen ardından 2020-Ağustos ayı için öngörülmüş bir çıkış planı vardı. Lakin alfa ve beta sürecinde ne yaşandıysa Amazon oyunu komple 2021'e atmaya karar verdi. Ha, bu uzun erteleme oyuna yarar mı? Bir şey söylemek güç. Amazon'un diğer oyun stüdyolarından çıkan yegâne oyun olan Crucible felaket notlar alıp birkaç ay sonra da kepenk indirdi. Doğrusunu söylemek gerekirse bir benzerini New World'den de bekliyorum ama umarım yanılırız ve çıktığında DVO piyasasını sallayan bir oyun olur karşımızda (size de hiç inandırıcı gelmedi, değil mi?). ■ **CAN**



2021

TÜR: Macera | **YAPIM:** Luis Antonio | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive
PLATFORM: PC, X|S, X-One

12 MINUTES

İlk fragmanını izlediğim günden bu yana merakla beklediğim bir oyun 12 Minutes. Eşiyle romantik bir akşam yemeği yerken bir anda işlerin çığırından çıktığı bir kâbusa, daha doğrusu 12 dakikalık bir döngüye sıkışan bir adamın mücadelesini anlatıyor. Elinizden tutan kimsenin olmadığı, o 12 dakikalık döngüde farklı şeyler deneyerek olayların gidişatını değiştirmenin sınırının tamamen yaratıcılığınıza kaldığı, oldukça özgün duran ve etkileyici bir hikâye sunacağı her halinden belli olan bu oyun benim 2021'den en çok beklediğim oyunlardan biri. Tüm bunlar heyecanınızı harlamaya yetmediyse, Willem Dafoe, Daisy Ridley ve James Mcavoy'lu seslendirme kadrosunu hatırlatıp kaçayım ben. ■ **İHSAN A.**

SHIN MEGAMI TENSEI V

Ee o kadar anlattım, artık Persona'yı denemeyen ve kaçınılmaz olarak sevmeyen kalmamıştır aranızda ha? O zaman bir sonraki adıma, Persona'nın daha karanlık abisi SMT'ye şans verme vakti. Tabii Switch'iniz varsa... Persona olmasını beklemeyin, öyle bir şey değil, bir dungeon crawler bu ama kendine has karanlık atmosferi, füzyon edilecek yüzlerce varlık... Ölümlemesine oynanası bir oyun olacak. ■ **ÖMER**

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Atlus | **PLATFORM:** Switch



TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Galactic Cafe, Crows Crows Crows
PLATFORM: PC, Konsollar (hangileri belli değil henüz)



THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE

Ya senin nasıl bir Ultra Deluxe'lüğün olabilir ki? Sen öylesine bir ofis çalışanısın Stanley. Sen bırak Ultra Deluxe'ü, sadece "ultra" ya da sadece "deluxe" bile olamazsın! Stanley! Stanley diyorum!! Alooo!!!

Oyuna yeni sonlar ve yeni etkileşimler ekleyecek bu versiyon daha önce iki kere ertelenmişti. Gelecek bu eklentilerin de normal senaryonun yarısı uzunluğunda olduğunu söylemişti geliştiriciler. Stanley 2021'de gün yüzü görecek diye umut ediyoruz. Tıkıldı kaldı ofisine, yazıktır. ■ **GÜLHİS**



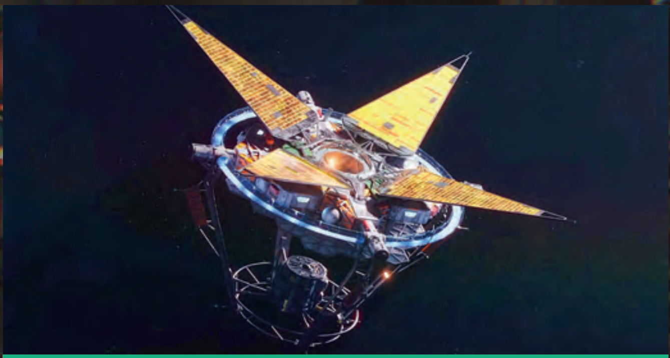
TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Red Barrels | **PLATFORM:** PC

THE OUTLAST TRIALS

Soğuk savaş teması, yeni çok oyunculu mod ve hâlâ alışamadığımız Outlast'in üç buçuk attırma standardı. İnsan daha ne ister sevgili Oyungezerler? Son 10 senenin en başarılı korku serisi olduğunu düşündüğüm (çok iddialıyım, evet) Outlast her oyunuyla yeni bir şeyler deneme geleneğini bu oyunda da sürdürerek çok oyunculu moda geçiş yapıyor. Fazla söze gerek yok, 2021'de radarlarımızı epey öttürecek bir yapım kendisi. Bu arada konseptle ilgili şüphesi olanlara da Crytek'in Hunt'ını hatırlatırım naçizane. ■ **İHSAN A.**

YAZ GÖSTERİMLERİ

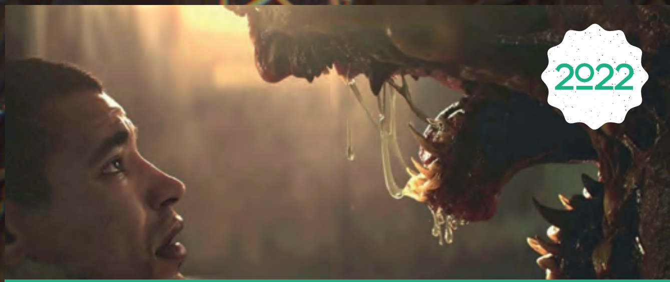
Summer Game Fest ve Summer of Gaming olacak mı? E3-Gamescom-TGS olacak mı? Olacaklarsa nasıl olacaklar? Cevabını hâlâ bilmediğimiz sorular. Ama etkinlikler ne formatta olurlarsa olsunlar yaz demek bir sürü oyun için yeni fragman ve oynanış videosu demek. 2021'de çıkmasını beklemediklerimiz içinden biz en çok şunları görmek istiyoruz:



TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S

STARFIELD

Bethesda'nın insanı delirtme sebeplerinden. Farkındaysanız bu sene sonunda Skyrim'in 10. yaşını kutluyor olacağız ve Starfield E3'te gösterilip sene sonunda falan çıkmazsa, bu adamlar o 10 senede kendi profillerine uyan tek bir oyun (Fallout 4) çıkarmış olacaklar. F76'nın ardındaki ekibin büyük olmadığı belli, TESVI'nın da aktif geliştirmeye gireli çok olmuş gibi bir hali yok, kim bilir ne zaman çıkacak. Bu tembelliği dengelemek Starfield'a düşer, artık bir zahmet bu sene görelim sevgili Bethesda! **ONUR**



TÜR: Korku | **YAPIM:** Striking Distance Studios
DAĞITIM: Krafton | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

THE CALLISTO PROTOCOL

Şimdi bu oyuna dair iki cümle kurayım, bakalım nasıl bir tepki vereceksiniz: 1- PUBG evreninde geçecek, 2- Yeni neslin en ürkütücü oyunu olacak. Normalde böyle bir şeye şakadır diyerek gülüp geçersiniz herhalde. Ama söz konusu Dead Space gibi bir seriyi yaratan Glen Schofield olunca, işin rengi ister istemez değişiyor. Merak uyandırmayı başardı. Korkutmayı da başaracağına şüphe yok. **ENGİN**



TÜR: RYO | **YAPIM:** Obsidian Entertainment
DAĞITIM: Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X|S

AVOWED

Obsidian, Microsoft çatısı altına girdi gireli birçok koldan yeni projelere el atmaya başladı. Bunlardan beni en heyecanlandıran proje de Avowed. 1 buçuk yıldır yeni tek kelime bile öğrenemediğimiz oyun birinci şahıs kamerasından oynanan bir RYO (evet, hepimizin aklından Skyrim geçiyor). Pillars of Eternity'le aynı dünyada geçecek oyunda Woedica yine kimin kuyusunu kazıyor, oyun hangi dönemde geçecek diye 1 buçuk dakikalık videonun altından girip üstünden çıkmak beni kesmiyor artık. **CAN**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: -

FINAL FANTASY VII REMAKE 2

Aslında bu yıl FF7 Remake'in ikinci parçasını göremezsek şaşırmam, önceliği FF16'ya veriyor gibiler ama arkadaş... O ilk oyunun sonundan sonra saniyenin onda biri kadar bir şey gösterseler on saat izlerim, öyle bir aç bıraktılar. Olur mu olur. Şöyle Cid görsek, Vincent görsel, hatta belki Zack görsek... Fena mı olur ya? **ÖMER**

HOGWARTS LEGACY

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Avalanche Software
DAĞITIM: Warner Bros. | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Açık söyleyeyim, ben hiçbir zaman "bir Hogwarts oyunu olsa da oynasam" demedim. Harry Potter'dan çok keyif aldığım lise yıllarımda çıksa bu oyunu ayıla bayıla beklerdim ama büyük ihtimalle. 1800'lerin sonunda, HP kitaplarında görmediğimiz bir dönemde geçiyor olması bence büyük bir artı. Sızan oyun içi görüntüler de çok fena durmuyor. Eğer vaat ettikleri gibi yapabilirlerse, Harry Potter sevenlerin hep istediği o oyun olabilir. **GÜLHİS**

2022







TÜR: Aksiyon / RYO | YAPIM: FromSoftware | DAĞITIM: Bandai Namco | PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

ELDEN RING

Öp bakayım dedenin yüzüğünü... Ha pardon, oyunun adı "elder ring" olarak kalmış aklımda, malum neredeyse bir buçuk senedir hakkında adam gibi haber duyamıyoruz, unuttum tabii. Keşke siz bu satırları okuduğunuz sırada beklediğimiz olmuş ve yepyeni bir fragmanla heyecanımıza heyecan katılmış olsa! Hidetaka Miyazaki, George R.R. Martin, Kelt ve Nors mitolojileri, doğrudan Dark Souls'tan beslenen bir oynanış, grotesk yaratıklar, devasa bir harita. Souls türünü sevenler ihya olacak, ihya! Resmi çıkış tarihi olmasa da bu yıl çıkacağını gösteren çok sayıda işaret var. Hadi bakalım... **ESER**

TÜR: FPS | YAPIM: Remedy Entertainment, Smilegate Entertainment | DAĞITIM: Xbox Games Studios | PLATFORM: X|S, X-One



CROSSFIRE X

İlk Max Payne oyunundan sonra da, Control'den sonra da aklımda hep bir soru vardı: "Acaba Remedy bir FPS oyun yapsa nasıl olurdu?" Normalde 2020'de bunun cevabını alacaktık ama 2021'e kaydı CrossfireX ertelenince. Orijinali özellikle Asya'da popüler olan, hatta geçen sene Çin'de dizisi bile çıkmış olan Crossfire serisinin batıya gelişi sadece çoklu oyuncu moduyla değil, Remedy'nin elinin dokunduğu bir tek kişilik hikâye moduyla da olacak ve beni bu oyun hakkında en çok heyecanlandıran kısım da bu. Remedy için aşırı derecede normal bir konsept çünkü bu. Doğaüstü olaylar yok, düz bir FPS… Remedy sevenler için de, Remedy için de farklı bir deneyim olacak. **SABRİ**

S.T.A.L.K.E.R. 2

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** GSC Game World | **PLATFORM:** PC, X|S

2021

Neden heyecan yaratıyor?

■ ENGİN

Stalker 2; 2010'da duyuruldu, 2012'de iptal edildiği haberi geldi, 2018'de tekrar ortaya çıkıverdi, "oh be, sonunda" dedirtti :) Seriye ara verilen 10 yıllık sürede Metro üçlemesi geldi geçti, düşünün. Şimdi bayrağı tekrar Stalker serisi devralıyor. Eski dostla bir kez daha buluşmak için gün sayıyoruz. Peki neden?

1

Tarkovski'nin aynı adlı filminden ve Rus bilimkurgu edebiyatının önemli isimleri Arkadi & Boris Strugatski kardeşlerin Uzayda Piknik (Roadside Picnic) adlı romanından esinlenen bir seri Stalker. Yani Rus edebiyatında da sinemasında da önemli bir yeri var. Sonrasında da oyun dünyasının önemli serilerinden birisi haline geldi zaten.

2

Oyunun isimlendirmesinde ikili bir yapı söz konusu. Kelime olarak "izci, takipçi" anlamına gelen Stalker, oyunda "Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers" kelimelerinin kısaltması şeklinde çıkıyor karşımıza. The Zone'a gelip macera peşinde koşuşturanları tanımlamak için gayet uygun düşen bir tanımlama, öyle değil mi? O dünyaya tekrar dönüp bu 7 şeyi tekrar bir arada yaşamak istiyorum.

3

Çernobil felaketini kendisine tema edinip, oyun dünyasının en etkileyici mekanlarından birisine, "The Zone"a imza atmış bir seriden bahsediyoruz. O tekinsiz, o gerilim yüklü, o türlü türlü mutantla ve başka tehditlerle dolu haritada bir kez daha dolanmak için, yeni nesilde yepyeni bir Zone tecrübesi için sabırsızlanmamızdan daha doğal ne olabilir ki?

4

"A-World 2.0" olarak adlandırılan sistem sayesinde, oyun; The Zone'un, karakterlerin ve mutantların mevcut durumlarını analiz edip daha canlı bir dünya hissini yaşatmayı vadediyor. Bizim şahitlik etmediğimiz anlarda da pek çok olay vuku bulacak. Böylece sürekli olarak değişen bir dünya bizleri bekliyor olacak.

5

Oyunun epik bir hikâyesi olacağı da vaatler arasında. Çizgisel olmayan bir hikâye akışından, yaptığımız tercihlerin hem kısa vadede gözlemleyebileceğimiz hem de genel olarak oyun dünyasını etkileyecek sonuçları olacağından söz ediliyor. Son olarak Metro Exodus'un yarı açık dünyasında bile ne kadar sağlam bir tecrübe yaşadığımızı düşününce Stalker'ın açık dünyasında yaşayabileceklerimizi düşünüp de heyecanlanmamak elde değil.



Q1/Q2

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** WB Games Montréal | **DAĞITIM:** Warner Bros. **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

GOTHAM KINGHTS

1000 senedir DC oyunlarından ses çıksın diye bekle bekle, sonra karşımıza Gotham Knights çıktı. Ortada dolaşan hasar rakamları, düşmanların kafalarının üzerindeki seviye belirteçleri falan derken "GRIND" çanlarının her yönden çaldığı bir oynanış videosu gördük, tadımız birazcık kaçtı. Yine de ben kendi adıma bir Marvel's Avengers gibi patlamasını beklemiyorum, WB Montreal bir Rocksteady olmasa bile, Arkham Origins fena oyun değildi. Gotham Knights da olmayabilir. **ONUR**



2021

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Santa Monica Studio **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5

GOD OF WAR 2

Dünyanın en zor işlerinden birini başardı God of War. Delicesine sevilen bir seriyi aldı, baştan aşağı değiştirdi ve daha da sevdirdi. Şimdi sırada bu başarının üstüne kat çıkmak var. İlk oyundan aman aman farklı bir şey beklemiyorum, gerek de yok öyle bir şeye. Bu ikinci oyunda Thor'la, sonraki üçüncü bir oyunda da Odin'le kapışacağımızı tahmin etmek zor değil ama belki bu konuda bir sürpriz yapabilirler bir ihtimal. **ÖMER**



2021

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Polyphony Digital | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5

GRAN TURISMO 7

Bilmiyorum ya… Forza sağolsun simcade oyun açlığı çekmedik Gran Turismo'nun yokluğunda da... Gran Turismo'nun özel bir havası var, Sports'u es geçmiş biri olarak o havayı özledim. Hani öyle yana yakıla beklemiyorum GT7'yi ama adını gördüğümde alttan alttan kalp atışlarım hızlanıyor. İkinci el araç alabilme, tuning dükkânı gibi özelliklerin geri geldiği GT7'nin en merak ettiğim yanlarından biriyse DualSense'in tetik tuşlarının hakkını verip veremeyeceği ve hakkını verirse DualSense'lerin bu baskıya dayanıp dayanamayacağı. **ÖMER**



2021

PSYCHONAUTS 2

TÜR: Platform | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Ertelenmelerden mustarip bir oyun da Psychonauts 2. Paraları yetmedi, stüdyoları satıldı, küresel salgın falan derken başına gelmeyen kalmadı Psychonauts 2'nin. Geliştiricileri de hep "Biz size doğru düzgün oyun yapmak istiyoruz, yarım yamalak çıkaramayız," dediği için çok da kızamıyor insan. yandan da 2015'ten beri bekliyoruz, 6. senesine girdi diyebilirsiniz ama son zamanlarda yaşanan facia çıkışlardan sonra… Double Fine Fig adlı kitlesel fonlama sitesi üzerinden haberler paylaşmaya devam ediyor. O nedenle çalıştıklarını biliyoruz. Geç olsun güç olmasın diyorum. ■ GÜLHİS





Q3/Q4

TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries
DAĞITIM: Xbox Games Studios
PLATFORM: PC, X|S, X-One

HALO INFINITE

2001'de ilk Xbox'ın çıkışından bu yana 20 yıl geçti ve… Ne o eski Halo'dan, ne o eski Microsoft'tan eser yok artık. Xbox markası şu an inanılmaz bir değişim içinde ve Halo'nun bu değişimden sağ çıkıp çıkmayacağını belirleyecek oyun bu. Normalde Xbox Series X|S'le beraber çıkması planlanan Infinite, gösterilen oynanış demosu sonrası fanlardan gelen tepkiler ve pandemi yüzünden önce belirsiz bir tarihe, ardından da 2021 sonuna ertelenmişti. 343i'nin bu kaos sonrası gösterdiği şeyler ve verdiği kararlar bu oyunun Halo serisi için ne kadar önemli olduğu kanıtlar nitelikte. Yapmaları gereken iş de bayağı bir zor: Hem ellerindeki fanları tutup, hem de oyunu yeni bir nesle uyarlayıp taze tutmak... Bunu başarabilen seri sayısı bir hayli az ama Santa Monica ya da Toys for Bob gibi elinizdeki seriyi seviyorsanız da yapılmayacak şey değil. ■ **SABRİ**



2021

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Kinetic Games | **PLATFORM:** PC

PHASMOPHOBIA

Gece beklenir, ışıklar kapatılır, kulaklık takılır, arkadaşla oyuna girilir. "Eeh, nerde bu hayalet" dendikten 1 saniye sonra kulağın dibinde "hohh" sesi duyulur ve çığlıklar atılır. Phasmophobia Eylül'de erken erişime açıldığından beri inanılmaz bir başarı yakaladı. Cidden korkutması, kanıt toplama ve dedektiflik hissi, hayaletle konuşma mekaniği (sus sus, hatırlatma) bambaşka bir deneyim sunuyor. Oyun tam sürüme geçtiğinde yeni haritalar, yeni hayalet türleri (doyamadık) ve yeni alet edevatla zenginleşecek, iyice güzelleşecek yani. ■ **İPEK**



EKİM

TÜR: Korku | **YAPIM:** Tango Gameworks | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS5

TOKYO GHOSTWIRE

Shinji Mikami üstadın stüdyosu Tango Gameworks'ten çıkarıp bizzat yönetmediği oyunlardan. Atmosfer bir garip, oynanış bir marjinal. Oyunun geliştirme süreci de ne kadar pürüzsüz bilinmez, hali hazırda bir yönetmen değişimi geçirdi. Başındaki ismi elinden kaçıran Cyberpunk'ın patır pattır dökülmesi üzerine yönetmen değişimi yaşayan oyunlara daha bir endişe beslemeye başladım ki Ghostwire da onlardan bir tanesi. Mikami çıraklarına gözetmenlik yapıyordur umarım da görünürdeki orijinalliğini destekleyebilen bir yapımla karşılaşırız. ■ **ONUR**

2021

THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

Hiç Tek Yüzük'ün hikâyesini Gollum'un gözünden tecrübe etmeyi hayal etmiş miydiniz? Ben de etmemiştim. Aklı başında kim niye böyle bir şeyi hayal etsin ki zaten? Daedealic'teki birileri hayal etmekle kalmamış, bunu gerçeğe dönüştürmek adına kolları sıvamış ama ne yazık ki...

Gizlilik / aksiyon türündeki bu oyunda Gollum ve Sméagol arasındaki mücadelede kimin kontrolü alacağını da seçecekmişiz... fakat zaten hikâyenin sonunu ve gittiği noktayı biliyorken böyle bir seçimi yapmak kime ne fayda sağlayacak bilemiyorum. Elimizde bir video ve bir avuç bilgi olan bu Gollum oyunuyla ilgili en azından iyi bir şeyler söyle dersen... Türkçe desteğiyle gelecek olması derim. Çok bir umudunuz olmasın ama belki bir sürpriz olur, beklediğimizden iyi çıkar...
CAN





TÜR: DVO | **YAPIM:** Crema | **DAĞITIM:** Humble Bundle | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

TEMTEM

Ocak sonunda Temtem erken erişime çıkalı tam bir yıl oluyor. EE döneminde oynadığımda da beğenmiştim, fikirlerimde yine bir değişiklik olmadı. İncelememden sonra oturup uzun uzun oynamaya fırsatım olmadıysa da ara sıra açıp, bir iki maç atıp çıkıyorum. Nintendo'su olmayanların online Pokémon'u demiştim incelememde de, o zamandan bu yana yeni canavarlar ve yeni bölgeler eklenmiş. Tam sürüme kadar da ekleyeceklerdir. Canavar yakalama / dövüştürme sevenler takip etsin Temtem'i. ■ **GÜLHİS**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: QUARANTINE

Rainbow Six: Siege'e bir ara Outbreak isminde, operatörlerin ortaklaşa canavar kestiği, kısa süreli bir mod gelmişti ve çok beğenilmişti. Quarantine işte onun tam oyuna dönüştürülmüşü. Aşırı popüler olan Siege'in ekmeğine göz dikecek kadar büyük çaplı olmayacak anladığım kadarıyla, onun yerine Siege operatörlerine vs. de yer vererek oradaki oyuncular için arada girip canavar vuracakları güzel bir yan oyun olacak diye tahmin ediyorum. Çok ertelendi, hâlâ da çok bir şey göremedik, ayrıca tecrübesiz bir ekip tarafından geliştiriliyor ama ne bileyim, bir yan oyun olarak görevini iyi yerine getirecekmiş gibi bir his var içimde. ■ **ÖMER**



TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Montréal | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Fatshark
PLATFORM: PC, X|S, X-One



WARHAMMER 40K: DARKTIDE

Darktide ilk duyurulduğunda çok heyecanlanmış, peşinden de hemen unutmuştum oyunu çünkü -bir daha söylüyorum- benimle bu oyunu oynayacak 3 arkadaşım daha yok, birlikte Vermintide oynayacağım insan da yoktu zaten (aynı yapımcıların). Gazeteye ilan mı versem acaba... Geçtiğimiz ay sanırım, oynanış videoları da yayınlanmıştı. Warhammer'lığı tam nerede, anlamak için oynamak gerek sanırım. İnanılmaz fiyakalı durduğunu söyleyemeyeceğim; karakterin gözünden görüyorsunuz, ben tepeden kamerayı tercih ederdim. Yine de yanınıza bir iki kafa dengi takım üyesi düşerse, düşman dalgalarına karşı savaşmak eğlenceli olabilir. Gözüm üstünde. ■ **GÜLHİS**

ÇIKMAZLAAAAR...

Bu ikisine 2021 diyorlar ama hiç sanmıyoruz:

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Hardsuit Labs | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES II

Q3/Q4

Umarım komple yanılırız ama şu çok açık: Ağustos ayında Brian Mitsoda'nın absürt bir şekilde kovulması çoğumuzun bu oyunla ilgili kalan son ümit kırıntılarını da silip süpürdü maalesef. Zaten oyunun yayınlanan ilk fragmanları oynanışa dair ciddi soru işaretleri yaratıyordu halihazırda. Neyse ki kendisi pek bu seneye yetişirmiş gibi de durmuyor, o yüzden 2021 hayal kırıklıklarımızdan olmamasını diliyorum sadece. Selametle canım, hiç gelmesen de olur sanki. ■ **İHSAN A.**



TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Techland
PLATFORM: PC, PS5, X|S, PS4, X-One

DYING LIGHT 2

İlk oyunu çok çok geç oynamış ve hiç beklemediğim kadar çok beğenmiştim. Yazımı iyiydi, parkur mekanikleri iyiydi, mekânları inanılmazdı... Şimdi işin içine uzman RYO yazarları tarafından kaleme alınmış daha da iyi bir hikâye ve hikâyeyi şekillendirme gibi şeyler de giriyor. Çıktığında çok ciddi bir yılın oyunu adayı olacağına şüphem yok. Eğer çıkabilirse… Geliştirme aşamasının sonlarına gelinmesine rağmen Techland'in maddi olarak çok zor durumda olduğu konuşuluyor. Toparlamadan çıkarmasınlar, Polonya'dan ikinci bir Cyberpunk 2077 vakası çıkmasın istiyorum ama çıkaramadan batsınlar hiç istemiyorum. En önemli yazarlarını da kaybettiler arada... Yine de oyunun deli gibi satacağı da kesin, bir çıkarsalar kurtulacaklar ama bu sene de olamayacak gibi sanki... ■ **ÖMER**

2021



GEÇEN YILI TUTTURABİLDİK Mİ?



Geçen yıl da buna benzer bir dosya hazırlamış, bildiklerimiz anlatmış, bilmediklerimizi sallamıştık. Şöyle bir bakalım istedik iyi sallamış mıyız diye.

Mesela Resident Evil 3 için umutlu konuşmuşuz ama oyun RE2'nin başarısının yanından geçemedi malum.

Legends of Runeterra'ya Hearthstone kadar tutar demişiz, galiba biraz abartmışız. Oyun tuttu, tutmadı değil ama henüz beklediğimiz noktada değil. Bir yıl sonra tekrar konuşuruz bunu.

Kerbal Space Program 2'ye Nisan'da, System Shock'a Temmuz'da, No More Heroes 3'e Ağustos'ta, Bravely Default II'ye Eylül'de, Dying Light 2'ye ve Overwatch 2'ye Ekim'de, Halo Infinite'e Kasım'da çıkar demişiz. Naifmişiz biraz. Ama araya pandemi girdi ya, aksadı yapımlar, olur o kadar.

Super Meat Boy Forever 2020'de çıkmaz demişiz, oyun sırf bizi yalancı çıkarmak için gidip 23 Aralık'ta çıktı. Aferin. Bloodlines 2 ve Psychonauts 2, 2020'de çıkmaz demişiz ama zaten onu tahmin etmek için müneccim olmaya gerek yoktu.

The Last of Us 2'ye süper olacak ama ilk oyun kadar bağra basılmayacak demişiz. Bak bunu iyi tutturmuşuz işte :) ■ **ÖMER**

KAPAK

ASSASSIN'S CREED KÜLLİYATI

DNA'LARIMIZA İŞLENENLER



“Haydaaaa... Nereden çıktı şimdi öküz gibi Assassin’s Creed dosyası yapmak? Yahu bir de kapak yapmışlar be! Yılın yarısında AC kapağı yapıyor zaten OGZ, kesin Ubisoft’tan para alıyor!
Fol yok yumurta yokken bu ne şimdi!!?!”
gibilerinden kulağımızı çınlattığınızı duyar gibiyiz.
Neden mi böyle kallavi bir
AC dosyası yaptık durup dururken?
Vallahi tek, ve yalnızca tek bir sebebi var:
Canımız istedi!

Arada ağır girişiyor olabiliriz, en çok Oyunezer yazdığımız seri de AC olabilir ama doğruya doğru, seviyoruz yahu biz bu seriyi! Kimimiz daha çok tarihi-turistik gezi hissini seviyor, kimimiz kendini genel lore’a kaptırıyor, kimimiz damlarda gezme meraklısı, kimimiz o nispeten kompleks ama rahat oynanır yapıda meditasyonal bir şeyler buluyor... Öyle ya da böyle OGZ tayfasının çoğunluğunun kopmayan bir bağı var AC’yle. Biraz orasını burasını didikleyip içimizi dökelim istedik.

Hikâyeden de bahsettik, en sevdiğimiz şeyleri de seçtik, az bilinen detaylara da değindik, anılarımıza da daldık... Hazırlaması çok keyifli bir dosya oldu, okuması da öyle olur umarız!



ASSASSIN'S CREED'İN

GERÇEK HİKÂYESİ

CAN ARABACI

Hani bazen bir konu hakkında aklınıza öyle bir soru gelir de çok sorgulamadan kabul ettiğiniz bütün mantık bir anda çöker ya... 2003 yılının sonlarına doğru Ubisoft Montreal ofisi Prince of Persia: The Sands of Time'ı bitirip paketlemek üzereyken oyunun kreatif yönetmeni Patrice Désilets'in aklına da tam o tarzda bir soru geldi: "Yahu Prens dediğin oturup kral olmayı bekler, bizimkisi niye aksiyon peşinde koşuyor habire?" Bu soru belki Prens'in Warrior Within ve The Two Thrones'daki aksiyon dolu kariyerini değiştirmedi ancak Ubisoft'un ve oyun dünyasının kaderini ciddi şekilde değiştirecekti.

Bir sonraki oyunun prototipini hazırlamak için oturup araştırma yaptığında Désilets'in ilgisini özellikle çeken bir kitap vardı: Vladimir Bartol'un Alamut romanı. Roman büyük ölçüde tarihsel bazı olaylara ve kişilere de sırtını yasladığından Désilets, Hassan Sabbah'ın kurduğu haşhaşinler hakkında daha çok araştırma yapmaya başladı; derken yavaş yavaş Prens'i koruyan ve onun adına suikastlar düzenleyen ölüm makineleri fikri aklına daha çok yatmaya başladı. 2004 yılında **"Prince of Persia: Assassins"** kod adlı oyunun hazırlıkları böylece başladı. Ubisoft'a sunulan bu ilk prototipte Prens'in koruması olan iki suikastçı, kalabalığın içine karışıp Prens'in belirlediği hedefleri usulca ortadan kaldırıp sonra da beraber ortamdan kaçıyorlardı (söz konusu prototipin videosunu internette bulmak mümkün). Ancak Ubisoft üst yönetimi kendilerine sunulan bu prototipe yeşil ışık yakmayı reddetti. Çünkü Pers Prensi'yle ilgili bir oyun yapılacaksa... Prens'in ön planda olmasını tercih ediyorlardı, korumalarının değil.



Hayatına Prince of Persia yan projesi olarak başladı ve zaman içinde çapını "birazcık" büyüttü!

Böylece Patrice Désilets önderliğinde bir ekip Pers Prensi'ni geride bırakarak çok daha heyecanlı ve hevesli oldukları bu yeni Suikastçı konsepti üzerine çalışmaya başladılar; o sırada Montréal ekibinin kalanıysa Pers Prensi'ni çok daha karanlık ve vahşi bir yolculuğa hazırlamaya devam etti (Warrior Within).

Bu sırada Désilets ve ekibi hikâyenin mistik yanını kaldırıp daha tarihi gerçeklere sadık bir arka plan yaratmaya karar verdi. Bir süre sonra işin içine bilimkurgu girdi; genetik hafıza sayesinde atalarının anılarından geçmişi izleme konsepti üzerine gitmeye karar verdiler. İlk yayınlanan videolar ve reklamlar oyunun bu kısmından hiç bahsetmese de arada ekranda beliren semboller ve minik Animus glitch'leri oyunun söylenenden fazlası olduğunu belli ediyordu. Derken aşağı yukarı 3 yıllık bir geliştirme sürecinin ardından 2007 yılının sonlarında Altäir Ibn-La'Ahad ve Desmond Miles ile tanıştık. Serinin arkasındaki hikâye, karakterler, mitoloji fazlasıyla sağlamdı. Oynanış ise... potansiyel taşımasına rağmen fazlasıyla tekrara biniyordu. Yine de meraklı oyuncular serinin vaat ettiği olası devam hikâyelerini keşfedip anlamaya başladıkça **Assassin's Creed** kendine çok da devasa olmayan ama sağlam bir kitle edinmiş oldu (ülkemizde ekstra popüler olmasını peşimizden koşup "Kime boyun eğmek istiyorsun?" ve "Gel buraya!" diyen Tapınak Şövalyeleri'ne ve Şam'da asılı Türk

bayraklarına borçlu olabilir; tarihi gerçeklik olarak yanlış olsa da...).

2008 yılında Ubisoft seriyi Nintendo DS'e ve daha sonra da mobil cihazlara çıkarttığı "**Altäir's Chronicles**" ve PSP'ye çıkarttığı "**Bloodlines**" ile desteklemeye devam etti. Ancak Assassin's Creed isminin asıl patlaması, yükselişi 2009 sonunda serinin "rönesansının" gelip çatmasıyla gerçekleşti. İlk oyunun sonundaki gizemi az buçuk çözmüş olan hayranları zevkten dört köşe etmenin yanında ağır aksak ilerleyen, sürekli tekrar eden yanlar da giderilmişti. **Assassin's Creed II** her açıdan bir klasikti. Dünya oyun basını (GTA III ile karşılaştırma talihsizliğine düşen bir tanesi hariç) oyuna övgüler yağdırırken oyuncular da serinin yeni tarihi kahramanı Ezio Auditore da Firenze'yi bağırlarına basıyordu. Bütün bu övgü, bu tantana boşuna da değildi hani. Bazen nostalji gözlüklerinden dönüp baktığımız anılar olduklarından daha güzel hatırlanabiliyor; ancak Assassin's Creed II aradan geçen şu 12 seneye rağmen dönüp baktığınızda hâlâ ilk günkü kadar gü...zel olmasa da kendine has alımını koruyan bir oyun (Covid mevzularının arifesinde İtalya'yı ziyaret etmeden hemen önce tekrar oynamıştım da kendisini).

Assassin's Creed II'nin bu muazzam başarısını bir sene sonrasında, en az bir o kadar başarılı olan Brotherhood izledi. Ezio'nun hikâyesini tam da kaldığı yerden, dumurlara uğramışken devam ettiren Brotherhood da serinin tepe noktası sayabileceğim oyunlarından biriydi. Üstelik bir de seriye çok keyifli olan ve yeterince popüler olmamış olmasından büyük üzüntü duyduğum çok eğlenceli bir multiplayer elementi dahil etmişti (kimin oyuncu kimin NPC olduğunu tespit edip suikast düzenlemeye çalışıyordunuz; gerçekten çok keyifli maçlar ortaya çıkabiliyordu). Bu dönemde iyice popülerleşmeye başlamış olan Facebook'ta **Project Legacy** gibi yan ürünler ve hikâyeler de hız kazanıyordu bir yandan…

Eh, artık biz kendimizi Assassin's Creed III'e hazırlamıştık ancak önce önümüze bomba gibi bir **Assassin's Creed: Revelations** videosu düştü. Ezio'yu hayatının sonbaharında Masyaf'ı ziyaret edip Altäir'in adımlarını takip ederken gördüğümüz fragmana Woodkid'in Iron isimli parçası eşlik ediyordu ve dahası… Oyun İstanbul'da geçecekti?! Daha heyecan verici bir gelişme düşünebiliyor musunuz? Biz o sırada düşünemiyorduk ve Assassin's Creed III beklentilerini büyük bir zevkle camdan dışarı atıverip Revelations'ı beklemeye başladık. Derken Revelations geldi çattı ve... her ne kadar kötü bir oyun olmasa da arşa varmış beklentilerin ağırlığı altında biraz ezilen bir oyun oldu. Bazı mekanikler artık üç oyundur tekrar etmesi nedeniyle sıkmaya başlamıştı, yurtdışında muhtemelen kimse tarafından fark edilmese de Kapadokya'ya gemiyle gitme gibi biz Türk oyuncuların canını sıkan bazı detaylar vardı. Yine de... İstanbul'da geçen Assassin's Creed oyunu yahu! Galata Kulesi'nden Leap of Faith yaparken hepimiz ağzımız kulaklarımızda oynadık işte.

Derken serinin 2007'den beri işaret ettiği 2012 yılı ve onunla birlikte **Assassin's Creed III** geldi çattı. AnvilNext adında yeni bir motora geçen seri kimi açıdan muhteşem olsa da yer yer yine Revelations'da görmeye başladığımız sorunları devam ettiriyordu. Ubisoft'un en popüler serisi olmasının da sonucu olarak her sene yeni bir Assassin's Creed oyunu pompalanıyor olması oyuncuların seriye doymasına sebep olmaya başlamıştı. Bu sefer başrol olan Ratonhnhaké:ton, yani kopyala/



Patrice Désilets
Kreatif Yönetmen
[AC 1, 2, Brotherhood]

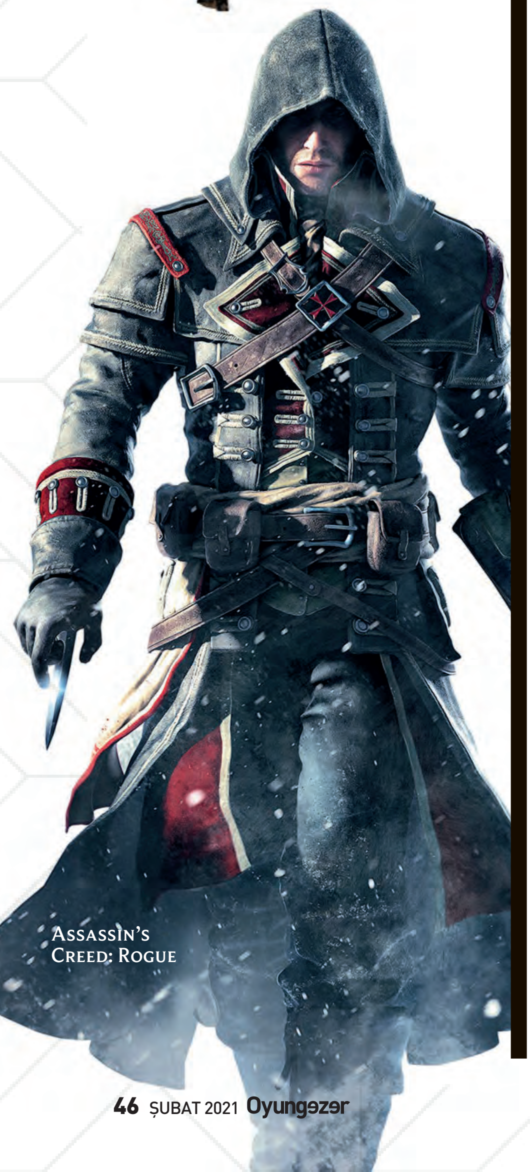

Assassin's Creed III


Assassin's Creed II

BÖLÜM I



Assassin's Creed: Syndicate



Assassin's Creed: Rogue

yapıştır yapmadan yazabildiğimiz diğer ismiyle Connor'ın da biraz ketum ve soğuk bir karakter olması da pek yardımcı olmadı (aslında tanısanız seversiniz). O yüzden kitle yavaşça ikiye bölünmeye başladı. Üzerine bir de oyunun finalinde ana karakter olan Desmond Miles'ı öldürmesi tuz biber ekti. Bu sırada PS Vita'larımıza serinin ilk kadın başrolü olan Aveline de Grandpré, ilginç yeni oynanış mekanikleriyle birlikte konuk oluyordu. Gezdiği kılıkların halktan aldığı tepkileri ve yetenekleri doğrudan etkilediği **Assassin's Creed III: Liberation** da böylece raflardaki yerini aldı.

2013'te ana serinin altıncı oyunu **Black Flag** hayatımıza girdi. Karayiplerde, korsanlığın altın çağında geçen oyun büyük ölçüde beğenildi. Edward Kenway'le birlikte denizlere yelken açmak, AC III'ün öncesine dönüp Connor'ın dedesini oynamak ilginç olsa da oyunun modern zaman hikâyesi pek tutunamadı bu sefer. İsimsiz bir Abstergo çalışanı olarak FPS kamerası açısından bilgisayar hacklemek dışında bir işlevimiz olmadı uzunca bir süre.

2014'te "yeni konsol nesli" geldi. Şimdi yeni dediğime bakmayın tabii, o zaman için yeniydi. Ubisoft ilginç bir hareketle bir tane eski nesle bir tane de yeni nesle serinin yeni oyunlarını duyurdu: **Assassin's Creed: Rogue** ve **Assassin's Creed: Unity**. Rogue büyük ölçüde üçüncü oyunun hikâyesiyle paralel gidecekti ve PS3/Xbox 360 nesline çıkış yapacaktı (III - Black Flag - Rogue birlikte "The Kenway Saga" olarak anıldı sonradan). Yapımcıların göz kırparak söylediği üzere Unity'yle de doğrudan bağlantısı olacaktı. Unity'se tamamen yeni nesli hedefliyordu. AnvilNext 2.0 motoruna geçiş yapılmıştı, parkur sistemi baştan aşağı yenilenmişti, Ubisoft'un ana vatanı olan Fransa'da, Fransız İhtilali döneminde geçiyordu, başka oyuncularla birlikte oynayabileceğimiz bir co-op sistemine sahipti ve... muhteşem gözüküyordu! Ne yanlış gidebilirdi ki?

Evet, Unity'ye ayrı bir paragraf açmamız gerekiyor. Çünkü Ubisoft'un "açgözlülüğüne" kurban gitmiş müthiş bir potansiyel yatıyor altında. İlk ve başlıca problem tabii ki bug'lardı. Oyun yeterince test edilip cilalanmadan tatil sezonuna yetiştirilmeye çalışıldığı için bitmemiş bir şekilde çıkış yaptı. En büyük darbeyi de yine buradan yedi zaten. İkinci sorun, o dönem Ubisoft'un bütün oyunlarına Companion App koyma çılgınlığına tutulmuş olmasından kaynaklıydı. Unity'de bazı sandıkları açabilmek için Companion App'i de ayrıca oynayıp sandığı oradan açılabilir hâle getirmeniz gerekiyordu. Daha kötüsü, o App de bug'lı ve sorunlu olduğundan çoğu zaman yapmaya çalıştığınız işlemler çıkmaza giriyordu. Bu iki faktör birleşince Assassin's Creed'in bunca zamanki bütün tökezlemelerine bir şekilde göğüs germiş olan basın ve oyuncular oyunu öyle bir yerden yere vurdu ki Ubisoft da hatasını kabullenmek durumunda kaldı ve Companion App gereksinimini oyundan kaldırdı. Daha sonra getirilen yamalarla oyunun sorunları da büyük ölçüde toparlandı. O noktada Unity aslında hiç de fena olmayan ve eğlenceli bir oyundu ama kötü namı yayılmıştı bir kere. Böylece üzerindeki çamur tabakası yüzünden parıltısı farkına varılmadan unutulan bir cevher olarak kaldı ne yazık ki. Son üçlemenin radikal değişikliklerinin ardından "Ah Unity gibi şehir ortamı ve parkur olsa şimdi keşke; hakkını yemişiz!" diyen oyuncu sayısı hiç de az buz değil...



Assassin's Creed: Odyssey

Ubisoft her yıl Assassin's Creed çıkartma takıntısından vazgeçerek hayatının en doğru kararlarından birini verdi.

2007'den beri her sene çıkan AC oyunlarını anında alıp oynayan biri olarak 2015 yılında **Syndicate**'ı pas geçtim; çünkü artık benim için bile seri fazla kendi kendini tekrar etmeye başlamıştı. Açıkçası bir sene sonra indirimde alıp oynadığımdaysa keyifli bir tecrübe oldu benim için. Yine de çok sıra dışı ya da benzersiz bir tecrübe değildi. Her zamanki Assassin's Creed'di işte... ve aslında sorun da tam olarak buydu. Serinin artık kabuk değiştirmesi, kendini yenilemesi ve farklı bir şekilde karşımıza çıkması gerekiyordu. Ha, tabii bir de kendini biraz özlettirmesi... O yüzden de Ubisoft sonraki sene yeni oyun duyurmadığında bunu sevinçle karşıladı herkes. Sanırım Ubisoft mesajı almıştı ve seriyi baştan yaratmak için gereken adımları atıyordu! (Gerçi bu arada çıkan **Assassin's Creed Chronicles: China, India** ve **Russia** var bir de ancak ana seriden olmadıkları ve daha ufak çaplı, platform oyunları olduklarından çoğu kişi farkına bile varmadı.)

Ana serinin onuncu oyunu, serinin de onuncu yıldönümü olan 2017'de çıkış yaptı. Assassin's Creed serisi tarihi oyun alanı yaptığından beri en beklenen ve istenen dönemlerden biri olan Antik Mısır'a, Ptolemaios Krallığı dönemine götürüyordu bizi **Assassin's Creed: Origins**. Başrolü Bayek'le birlikte, adında da işaret ettiği gibi bize Suikastçı Birliği'nin kuruluş hikâyesini anlatıyordu. Modern zamanlara geçtiğimizdeyse Layla Hasan'la tanıştık. Desmond'dan sonra ilk defa işler ilginç bir hâl almaya başladı böylece. Origins beklenen çıkışı ve taze havayı seriye vermeyi başardı. Serinin türünü değiştirip rol yapma türüne kaydırmak ve bir senelik ara vermek işe yaramışa benziyordu. Origins, bu başarısını Season Pass'le pekiştirmeye devam etti ve **The Hidden Ones** ve **The Curse of Pharaohs** eklentileri Bayek'in hikâyesini daha da ilerletip nihayete ulaştırdı. Hepsinin üzerine Discovery Tour özelliğiyle tarih dersi olayını bir sonraki aşamaya taşıdılar, Antik Mısır tarihi bilgimizi genişlettik, tazeledik...

Ama sonra bir diğer kırılma noktasına geldik: **Assassin's Creed: Odyssey**. 2018'de çıkan ve 2019 boyunca Season Pass içeriğiyle desteklenmeye devam eden oyun daha da eskiye, Antik Yunanistan'da Peloponez Savaşı'na uzanıyordu. Bembeyaz köpüklerle kaplı Ege sahilleri tanıdık ve huzur vericiydi. RYO öğeleri bir tık daha artmıştı. Peki o zaman sorun ve kırılma noktası neredeydi? Oyun sizi zaman zaman boğuyordu; özellikle de her şeyi tamamlamak için takıntılıysanız. Rasgele yaratılan görevlerin hepsini yapmanızı beklemiyordu oyun; geriye kalan her şeyi bitirir ama açık dünyada dolaşmaya devam etmek isterseniz diye vardı onlar. Ama birçoğumuzun bunalıp oyundan uzaklaşmasına sebep oldular ne yazık ki. Takıntı yapmayıp devam edenler için hava daha hoştu. Mitoloji, hikâyenin işlenişi, atmosfer, mekânlar... Açık dünyada boş boş gezip dolaşmanın keyifli olduğu oyunlardan biriydi Odyssey. **The Legacy of the First Blade** eklentisi biraz alakasız gibi başlasa da doğrudan Origins'e bağlanışıyla önemliydi; **The Fate of Atlantis**'se Odyssey'in gıdım gıdım geliştirdiği modern zamanlar ve Isu hikâyelerine büyük adımlarla katkıda bulunuyordu.



ASSASSIN'S CREED: BLACKFLAG

Ve geldik 2020'ye. Herkes için felaket geçen bir yılın sonlarında güvenli bir liman gibi yanaştık Norveç ve İngiltere kıyılarına. Unity kadar olmasa da bug'lı bir başlangıç yaptı **Asssassin's Creed: Valhalla**. Ama en azından çabuk toparladı. Layla'nın hikâyesini sonlandırmanın yanında önemli başka gelişmeler sundu, hikâyeyi çok uzun zaman sonra ilk defa net bir tahminde bulunamadığımız noktalara taşıdı. Season Pass eklentileri ne getirecek sizin gibi ben de merakla bekliyorum. Ama serinin 14 koca senelik hikâyesi şimdilik böyle.

Bölüm II

ZAMAN ÇİZELGESİ

Can Arabacı



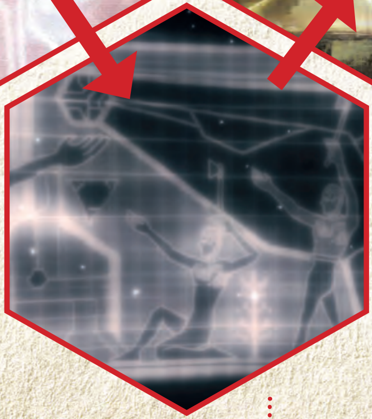


???:
Isu bilimci Phanes, Anthropos Projesi adını verdiği bir projeyle mevcut ırklar üzerinde genetik modifiyeler yaparak, işgücü olarak kullanmayı planladıkları insan ırkını yarattı.

M.Ö. 75,383:
Birleşme Savaşı sırasında Isu bilimci Consus, savaşta yaralananları tedavi için ilk Eden Kefeni'ni yarattı.



M.Ö. 75,010:
Saturn adındaki bir Isu bir insan tarafından öldürüldü. Bu hareket Isu-İnsan Savaşı'nın başlangıcı oldu. Saturn'ün cinayeti, kızı Juno'nun insanlara duyduğu nefreti körükledi ve tüm insanlığı yok etmeye yemin etmesine sebep oldu. Adem ve Havva adındaki iki melez insan Eden şehrinden bir Eden Yapıtı olan Elma'yı çalıp kaçtılar.



M.Ö. 75,010–75,000:
İnsan-Isu savaşı gerçekleşti.



M.Ö. 75,000:
Toba Âfeti gerçekleşti. Dünya devasa bir güneş patlamasına maruz kaldı ve iki ırkın nüfusu da yok olma seviyesine geldi. Geriye kalan bir avuç Isu hayatta kalmaya çalışırken insanlık kendini tekrar inşa etmeye başladı ve dünyaya yayıldı.



M.Ö. 1334:
Kadimler Tarikatı, Firavun Smenkhare tarafından, İlk Medeniyet'in bilgisini ve artefaktlarını arayıp ele geçirmek amacıyla kuruldu.



M.Ö. 500:
Yunan düşünür Pisagor, Hermes Tarikatı'nı kurdu. Kendilerini "insanlığı dönüştürmeye" adayan bu tarikat, daha sonraları Kosmos Tarikatı olarak bilinmeye başladı.



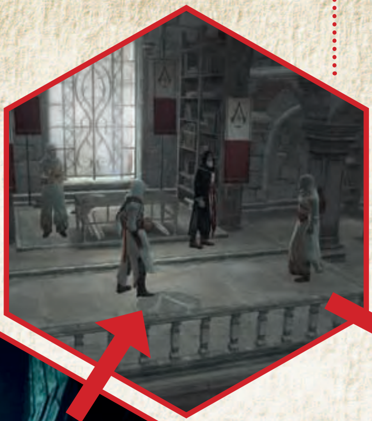
M.Ö. 480:
Gizemli Kosmos Tarikatı tarafından ihanete uğrayan Leonidas, Termopylae Muharebesi'nde öldürüldü. Leonidas'ın kırık mızrağı, kızı Myrrine'e geçti.

877:
Eivor ve Sigurd görülerinin peşinden Norveç'e geri dönüp Yggdrasil Salonu'nu buldular ve Isu simülasyonu Valhalla'yı tecrübe ettiler. Isu Loki'nin reenkarnasyonu olan Basim, Tyr ve Odin'in reenkarnasyonu olan Sigurd ve Eivor'a saldırdı. Eivor, Basim'i yenip Yggdrasil'in köklerine, Valhalla simülasyonunun içine hapsetti.

1090: Saklı Olanlar adıyla başlayıp gölgelerden çalışan organizasyon, Hasan Sabbah tarafından Suikastçı Birliği olarak yeniden adlandırılarak varlıklarını gizlemeyi bıraktı.

30: Jül Sezar'ın evlatlık oğlu Gaius Octavius, babasının intikamını almak için Marcus Antonius ve Kleopatra'nın güçlerine savaş açtı. Octavius'un zaferi kaçınılmaz hâle geldiğinde Amunet, Kleopatra'ya onuruyla ölerek oğlunu kurtarabileceğini hatırlattı. Kleopatra, oğlunun bir Saklı Olan olarak yetiştirileceği bilgisiyle Amunet'in verdiği zehri içerek kendi canını aldı.

1129:
Tapınak Şövalyeleri tarikatı Troyes Konseyi tarafından umumi bir şekilde ilk defa tanındı ve Hugues de Payens tarikatın kayıtlara geçen ilk büyük üstadı oldu.





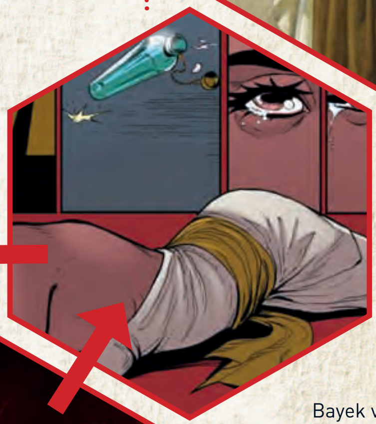


M.Ö. 465:
Pers Kralı 1. Serhas, Darius tarafından öldürüldü. Bu, tarihte kayıt altına alınmış ilk gizli bıçak suikastıdır.

872:
Saklı Olanlar'ın Levanten bürosundan Basim Ibn Ishaq, viking Eivor Varinsdottir'i ve üvey kardeşi Sigurd Styrbjornson'ı ikna ederek Norveç'ten İngiltere'ye yelken açmalarını sağladı.











M.Ö. 431–406:
Kosmos Tarikatı'nın gizlice kızıştırdığı olaylar Atina ile Sparta arasında Peloponez Savaşı'nın çıkmasına sebep oldu. Leonidas'ın torunu Spartalı paralı asker Kassandra tarikatı dağıtarak gelecek planları için kullandıkları Piramit artefaktını yok etti.

M.Ö. 40–38:
Bayek ve Aya, Mısır'ın Sinâ Yarımadası'ndaki müttefikleri Gamilat'ın, halkı Romalı güçlere karşı şehit olmaları için dolduruşa getirdiğini öğrendi. Organizasyonlarının göz önünde saklanması ve masumların hayatını asla tehlikeye atmaması gerektiğine karar vererek bildiğimiz anlamdaki Suikastçı doktrinini kurmuş oldular.





M.Ö. 44:
Aya, Brütüs ve Cassius'la birlikte Jül Sezar'ın suikastını ayarladı. Ancak sonrasında çıkan karmaşa, Aya'yı açıktan değil gölgelerden gizlice çalışmalarının daha iyi olacağına ikna etti. Böylece adını Amunet olarak değiştirdi ve organizasyonu gölgelerden yönetmeye devam etti.

M.Ö. 47:
Kadimler Tarikatı, Sezar ve Kleopatra arasında bir ittifak ayarlayarak hem Roma hem de Mısır'ın kontrolünü ele geçirmek için planlar yaptı. Siwalı Bayek ve Aya Saklı Olanlar adında bir organizasyon kurarak tarikatın kontrolünü kırmak için uğraşmaya başladılar. Bayek organizasyonun Memphis ayağını kontrol ederken Aya ise Roma bürosunun başına geçti.

BÖLÜM
II

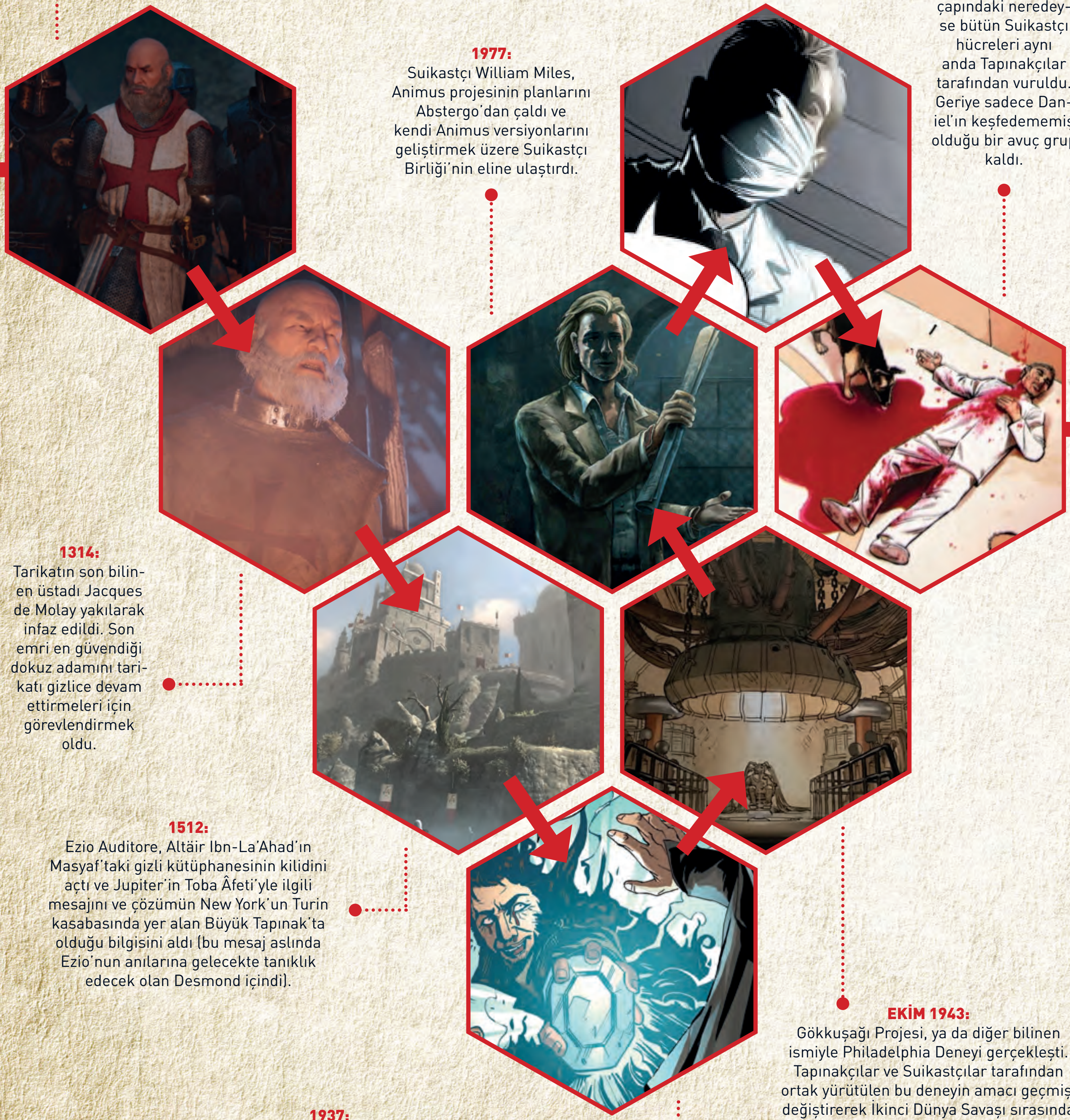
ZAMAN ÇİZELGESİ

1307:
Tapınak Şövalyeleri, Fransa Kralı IV. Philip tarafından kâfir ilan edildi ve Paris'te bulunan tapınakları yağmalandı. Aralarında büyük üstat Jacques de Molay'in de olduğu 60'ın üzerinde Tapınakçı yakalandı.

1980:
Abstergo Endüstri, Dr. Warren Vidic önderliğinde Animus Projesi'ne hız verdi ve genetik hafızayı tarayarak Suikastçılar ve Eden Yapıtları hakkında daha fazla bilgi toplamaya başladılar.

2000:
Daniel Cross adında bir Tapınakçı casusu, Suikastçı Birliği'nin Mentor'unu öldürdü. Tapınakçı Tarikatı, Daniel'ın yıllar içinde topladığı bilgileri kullanarak Büyük Temizlik olarak anılacak operasyonu başlattı. Dünya çapındaki neredeyse bütün Suikastçı hücreleri aynı anda Tapınakçılar tarafından vuruldu. Geriye sadece Daniel'ın keşfedememiş olduğu bir avuç grup kaldı.

1977:
Suikastçı William Miles, Animus projesinin planlarını Abstergo'dan çaldı ve kendi Animus versiyonlarını geliştirmek üzere Suikastçı Birliği'nin eline ulaştırdı.



1314:
Tarikatın son bilinen üstadı Jacques de Molay yakılarak infaz edildi. Son emri en güvendiği dokuz adamını tarikatı gizlice devam ettirmeleri için görevlendirmek oldu.

1512:
Ezio Auditore, Altäir Ibn-La'Ahad'ın Masyaf'taki gizli kütüphanesinin kilidini açtı ve Jupiter'in Toba Âfeti'yle ilgili mesajını ve çözümün New York'un Turin kasabasında yer alan Büyük Tapınak'ta olduğu bilgisini aldı (bu mesaj aslında Ezio'nun anılarına gelecekte tanıklık edecek olan Desmond içindi).

EKİM 1943:
Gökkuşağı Projesi, ya da diğer bilinen ismiyle Philadelphia Deneyi gerçekleşti. Tapınakçılar ve Suikastçılar tarafından ortak yürütülen bu deneyin amacı geçmişi değiştirerek İkinci Dünya Savaşı sırasında gerçekleşen korkunç trajedileri önlemekti. Die Glocke adını verdikleri cihaz ne yazık ki amacını gerçekleştiremedi ancak kullanılan teknoloji ve bilgiler ileride genetik hafızayı okumaya yarayacak olan Animus'un temelini attı.

1937:
Varlıklarını gizlemiş olan Tapınak Şövalyeleri, Abstergo adında bir paravan şirket kurdu. İspanyol Sivil Savaşı sırasında Suikastçı Ignacio Cardona ve Tapınakçı Albie Bolden birlik olarak Kuh-i Nur adlı Eden Yapıtı'nı ele geçirdi. Isu fanatiklerinin eline geçmemesi için Kuh-i Nur'u İspanya'daki bir kilisenin yıkıntılarındaki toplu mezara gömdüler.

2020:
2012'de Desmond'ın yarattığı manyetik alan dünyayı güneşin taş kütle atımından korumuş olsa da hâlâ aktif olmasıyla büyük bir tehlike oluşturuyordu. Desmond'ın eski takımından Shaun Hastings ve Rebecca Crane bu soruna çare olacağını söylenen bir mesaj alarak durumu araştırmaya koyuldu. Layla'nın asanın etkisine kapılmasını engelleyen bazı önlemlerle birlikte Nors savaşçı Eivor'un anılarını tarayan üçlü, Yggdrasil makinesinin yerini buldu ve makineyi yavaşlatarak dünyayı normal hâle döndürmek amacıyla tapınağa gitti. Ancak tapınağı keşfederken yanlışlıkla Basim'i serbest bırakan Layla, simülasyonun içinde kısılı kaldı. Burada kendine "Okuyucu" diyen (ve Desmond'ın dijital benliği olan) bir varlıkla birlikte ileride gerçekleşebilecek felaketi önlemenin yolunu aramaya koyuldu.

2018:
Suikastçılar ve Tapınakçı Otso Berg, geçici iş birliği yaparak Kuh-i Nur'u almak için İspanya'ya gittiler ancak Isu fanatiği organizasyon İlk İradenin Araçları, elması ele geçirdi. Desmond tarafından serbest bırakılmış olan Juno, Phoenix Projesi sayesinde yaratılmış olan Isu bedeninde hayata döndü. Suikastçı Charlotte de la Cruz, Juno'nun yeni dirilmiş bedenini öldürmeyi başardı ama bu Charlotte'un da ölümüne sebep oldu. Desmond'ın gayr-ı meşru oğlu Elijah elması alıp kayıplara karıştı.

...Bu sırada Shaun ve Rebecca tarafından bulunan Basim, Layla'nın son mesajını iletti ve günümüz Suikastçı Birliği Mentor'u William Miles ile görüşmek istediğini belirtti...

2018–2:
Kassandra tarafından korunan Isu şehri Atlantis, Layla Hassan tarafından Yunanistan'da keşfedildi. Hermes Trismegistus'un asası tarafından asırlardır hayatta tutulan Kassandra, dünyanın dengesini geri sağlaması gerektiğini söyleyerek asayı Layla'ya emanet etti. Asanın yozlaştıran etkisine direnmek için Atlantis içindeki bir simülasyonda alıştırma yapmaya başlayan Layla, kendisini simülasyondan çıkartan arkadaşı Victoria Bibeau'yu yanlışlıkla öldürdü. Suikastçı ekibiyle arası bozulan Layla, Desmond'ın eski ekibine transfer oldu.

1–2 EYLÜL 2012:
Desmond Miles, anne tarafından atası olan Altäir Ibn-La'Ahad'ın genetik anılarına ulaşmak için Abstergo tarafından kaçırıldı.





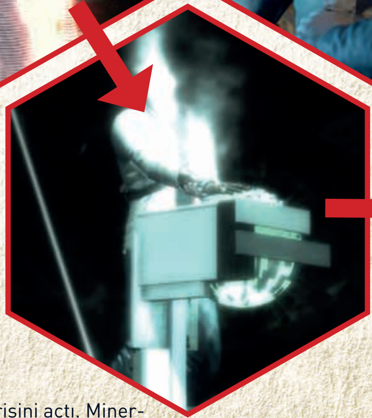














2017:
Bayek ve Aya'nın mumyalarından aldığı DNA örneğiyle illegal olarak modifiye ettiği Animus'la keşfe çıkan Layla Hassan, Saklı Olanlar ve Kadimler Tarikatı arasındaki mücadeleyi öğrendi. Layla'nın izini süren William Miles, onu Suikastçı Birliği'ne katılmaya davet etti.

8–9 EYLÜL 2012:
Desmond, Abstergo'dan kaçıp Suikastçılara katıldıktan sonra bu sefer de babası William Miles'ın atası olan Ezio Auditore'nin anılarını yaşadı ve Minerva'nın yaklaşmakta olan İkinci Âfet'le ilgili mesajını keşfetti.

2016:
Güçlü bir soydan gelen bir grup genç, asi Tapınakçı ve eski Isu fanatiği Isaiah'ın Eden Zıpkını adındaki artefaktı ele geçirmesinin ve tanrısal güçlere sahip insanlarla yeni bir çağ yaratmasının önüne geçti (Son Nesil romanları).

21 ARALIK 2012:
Desmond, New York'taki Büyük Tapınak'ın girişini açtı. Minerva'nın karşı çıkmasına rağmen tapınaktaki kaideyi kullanarak Âfet'i engelledi ancak bu sırada yaşamını da yitirdi. Bu hareket dünyayı kurtarmış olsa da Juno'nun dijital benliğini de serbest bıraktı. 2000 yılındaki temizlikten bu yana Suikastçı Birliği'nin liderliğini yapan William Miles, oğlunun ölümüyle birlikte birliği yeniden inşa etme görevini Gavin Banks'a bıraktı.

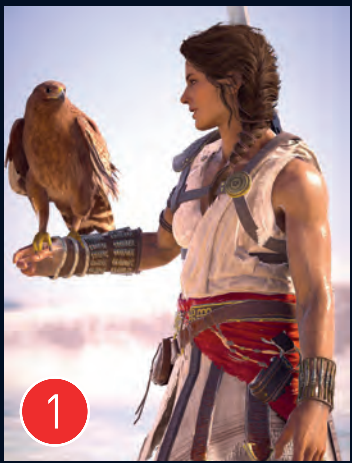
BÖLÜM III

EN SEVDİKLERİMİZ

Kuşlar

Çok çılgın bir çekişmenin olduğu bir kategori değil doğrusu. Her birinin sembolik olarak tanrılarla (ya da bu durumda, Isu'larla) bir bağlantısı olması dışında kullanışlılık konusunda nispeten çok bariz bir sıralama mevcut. ■ CAN

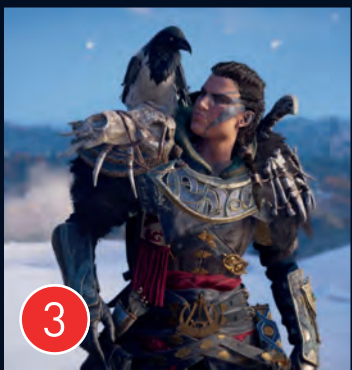
IKAROS: Adını Daidalos'un oğlu Ikaros'tan alan bu kaya kartalı güneşe balmumundan kanatlarıyla çok yaklaşmadığından en yükseğe uçan oluyor listede. Etrafı gözetlemekte müthiş yardımcı olmasının yanında düşmanlara saldırıp agresif olarak da çokça göz oyuyordu. Zeus ve kartal bağlantısını da yabana atmayalım ayrıca...


1

SENU: Mısır inancında Güneş, yaratım ve yeniden doğuşla alakalı Bennu'dan türeme ismiyle Bayek'in daimî yoldaşı atmacagiller ailesinden tavşancıl kartalı olan Senu, ilk olmasıyla listenin ikinci sırasında bile olsa kalbimizde özel bir yer taşıyor.


2

SÝNİN: Odin'in kuzgunlarını temsilen yanımızda bulunan Sýnin her ne kadar karizmatik bir kuş olsa da oyundan kırpılan yetenekleri sebebiyle nadiren başvurduğumuz bir yoldaş hâline gelmiş; haliyle de Ikaros ve Senu'nun yanında çok gerilere düşüyor.


3

Gizli Bıçaklar

Serinin ikonik silahlarını pek çok oyunda pek çok farklı şekilde gördük. Şekil ve tasarım olarak her biri birbirinden güzel olan bu silahları nasıl sıralarsak sıralayalım çok sübjektif kalacağını bildiğimizden işlevlerine göre bir sıralama yapalım dedik. Zira doğruya doğru, hepsi düşmanı sessizce halletmede çok güzel iş çıkartsa da kimisi ekstra özellikleriyle bir tık daha öne çıkıveriyor. Mesela... ■ CAN

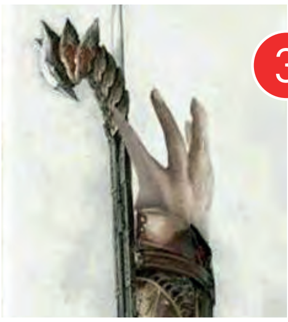
THE PHANTOM BLADE (UNITY): Kullanışlılık söz konusuysa şu aletin yanına yaklaşabilen gerçekten yok gibi bir şey. Gizli bıçakları öne çıkartan şey neydi? Sessizce ve beklenmedik bir şekilde düşmanın icabına bakması, değil mi? Hah, Fransız Devrimi sırasında kullandığımız bu arkadaşlar altlarındaki portatif arbalet sayesinde o sessiz ve beklenmedik ölümü uzun mesafeli olarak yağdırabiliyordu. Zehirli ve berserk dartları atabiliyor olması da cabası...


1

PIVOT BLADE (AC III): Pivot Blade'in olayı gizli bıçağın 90 derece açıyla döndürülerek istendiğinde bir hançer gibi de kullanılabiliyor olmasıydı. Bu da ikonik Suikastçı silahını gizlilik sökmediği zamanlarda da işe yarar hâle getirmesiyle önemli bir yenilikti. Keza Connor da bu özelliği sonuna kadar kullanmaktan geri kalmıyordu. Agresif dövüş stiline güzel gidiyordu.


2

HOOK BLADE (REVELATIONS): Aynı anda hem kanca hem de bıçak. Savaşta düşmanları daha kolay karşılayıp şaşırtmanın yanında hoplayıp zıplama ya da binalar arasına gerilmiş halatlardan kayma gibi atraksiyonlar için de çok işe yarıyordu. Eh, bir de İstanbullu Suikastçıların favorisi olunca listeye almasak olmazdı...


3

Başkarakter

İşin aslı şu ki ana karakter listesi bu kadar uzun olunca herkesin kendine göre bir Top 5'i oluyor. Biri diyor "Connor'ı yazarken karakter eklemeyi unutmuşlar" öbürü çıkıp diyor "aaa, yok efendim nasıl öyle dedin, oğlum o benim". Biz de kafamıza göre listeledik ama bir tek bu karakterleri beğendik demek değil tabii. Son oyunlarda biraz daha üstüne düşüyorlar bu karakter yazma işinin ama, orası da kesin.

■ GÜLHİS

EZIO

Abartısız üç gündür düşünüyorum Ezio'yu neden sevdiğimi, yılan hikâyesine çevirmeden nasıl anlatabilirim diye. Sanırım anlatamam. İnsan bir karakterin bütün hayatına yoldaşlık edince böyle oluyor galiba. Kafasının kızlardan başka bir halta basmadığı gençliğinden kendini Assassin'lerin tarihini ortaya çıkarmaya adadığı yaşlılığına kadar değişmeyen bir şey vardıysa o da sempatikliği her halde. 50 küsur yaşındasın, hâlâ duvarlara tırmanıyorsun Ezio! "Ah sırtım!" Ya, sırtın tabii; kır dizini otur, ne var?





BAYEK

Bayek'i en çok çocuklarla anlaşabildiği için seviyorum. "Seçe seçe bu özelliğini mi seçtin?" diyebilirsiniz ama oğlunu kaybettikten sonra tutup da katı, soğuk bir karaktere çevirebilirlerdi Bayek'i. Yapmadılar. Zaten karman çorman olan Ptolemaik döneminin tam da sonunda, kolaya kaçılıp "sağa git sola git, şunu öldür" bir tipleme olarak yazılmamış olması da büyük artı. Ama benim için asıl olay çocukların "Bayek amca, Bayek amca!!" diye üstüne atlıyor olması.







KASSANDRA & ALEXIOS

Odyssey'in bir AC oyunu olarak çok sıkıntısı vardı. Eğer birileri bu sıkıntılara rağmen Odyssey'i sevdiyse bunda ana karakterlerin payı yadsınamaz. Diyaloglar aynı olmasına rağmen seslendirme performansları ikisini, kardeş olduklarını unutturmadan, farklı kılmayı başarıyordu. Chikaros görevindeki bakışma sahnesi sırf ömrüme 3 sene ekledi.

EIVOR

Eivor'u başarılı bir karakter yapan, Valhalla'nın hikâyesinin etrafında döndüğü diğer kişilerle olan etkileşimleri bence. Abisi Sigurd'a olan bağlılığı, Basim'le yollarda yaptıkları konuşmalar, Randvi'yle ilişkisi... Bazen içinde bulunduğu durumu tam olarak anlamlandıramıyor olsa da olayları en işe yarar şekilde çözmeye çalıştığını hissediyorsunuz. O yardım etme içgüdüsü insana Eivor'u sevdiriyor bence.

SHAY

Shay tartışmalı bir karakter, biliyorum. Zamanında bir Templar olarak oynamak çoğu kimseye sıcak görünmemişti. Evet, belki kendi elimizle inşa ettiğimiz birçok şeyi yıktık Rogue'u oynarken ama Shay'e Assassin ve Templar taraflarının arasındaki çizginin zaman zaman çok ince olduğunu göstermek gibi zor bir iş yüklenmişti. Sırf bunu başarabilmesi bile onu çok iyi bir ana karakter yapıyor bence.

Parkur

Bir zamanlar Assassin's Creed serisinin ana mekaniklerindendi parkur. Son oyunlar şehirlerden uzaklaşınca parkur markur da kalmadı diye dizini döven mi dersiniz, ağlayan mı dersiniz... İşte serinin parkur Top 5'i. Gerçi Valhalla'da biraz "özüne geri dönme" havası sezinledim ben; inanıyorum geri döneceğine. **GÜLHİS**



1

UNITY

Unity parkurunu özlemeyen var mı? Arno'nun L'oreal reklamı gibi uçuşan saçlarını- Neyse. Unity'nin Paris gibi dolu dolu, dar sokaklı, binaların dip dibe olduğu bir şehirde geçmesi çok büyük bir avantajdı parkur konusunda. Ubisoft da bunu sonuna kadar kullanınca, belki de tüm serinin en iyi parkur mekanikleri ortaya çıkmıştı. Özlüyoruz.



2

BROTHERHOOD

Nedense Brotherhood'daki lambalardan tutunarak bina köşelerinden dairesel biçimde sallanma olayını bir türlü çıkaramıyorum aklımdan. Yani öbür duvarda tutunacak bir şey olacağının güveniyle göremediğin bir yana sallanabilmek, oyun mekaniklerinin işe yaradığını gösterir bence. Devamlılık gösteren bu tür parkur mekanikleri Brotherhood'u akılda kalıcı yapıyor.

SYNDICATE

Syndicate'ın en büyük avantajı yine dip dibe olan binalarıydı. Çatılardan, bacalardan atlaya zıplaya koşarken bilmiyorduk tabii, bu son adamakıllı parkurlu AC oyunu olacak. Geniş caddelerin üzerinden Spider-Man gibi bileğimizden halat atarak geçiyor olmamız da değişik bir mekanikti. Burun kıvıran olmuştu gene ama çok da şey etmemek lazım.



3



4

AC III

Ağaca çıkabilen Assassin mi? Bu gözlerim neler görüyor? Gerçi Ubisoft'un başka çaresi yoktu, Boston'dan çıkınca düz ormandasın. Ağaca da tırmanamasan nereye tırmanacaksın? Gerçi bazı görünmez duvarlar biraz mantıksızdı, oradan bir iki puan kırıyorum, madem aklımda kalmış. Ama kendimce ağaç-yamaç mekaniği diye adlandırdığım o doğa parkuru gerçekten iyiydi AC 3'te.



5

REVELATIONS

Çocukların saçma merakları olur ya, ben de küçükken, "Hmm bu müezzinler bu minarelere nasıl çıkıyorlar?" diye çok merak ediyordum. Hâlbuki çıkmıyorlar. Hiç değilse artık çıkmıyorlar da bu da hep "Acaba dışından tırmanılır mı?" diye merak etmeme yol açıyordu. Sadece minareye tırmanma olayı için Revelations'daki parkuru seviyorum. Kancalı saklı bıçak, yok ip fırlatma falan... Bunlar ikinci planda kalabilir.

Düşmanlar

Seri bol keseden ana karakter eskitti, daha da bol keseden de kötü eskitti malum. Tapınak Şövalyeleri'nin kökenini antik çağlara kadar götüren Assassin's Creed kurgusunda dünyanın her bir yerinden sürüyle kodamanla karşı karşıya geldik, her biri bir ayrı bela olmaya çalıştı. Kimi başardı, kimi başaramadı, sevdiklerimizden 3-5 seçtik biz de...

■ ONUR

HAYTHAM KENWAY



AC3'ün ilk birkaç saatini Haytham'la oynayıp, karizmasına kapılmayan yoktur herhalde. Assassin bıçağını ustalıkla kullanması, işini bilen ve iş bitirici bir adam olması... İngiliz aksanı da cabası. Sonra baktık Templar çıktı, bir şaşırdık ama sevip benimsemiştik de bir yandan. "Acaba Templar davası o kadar haksız değil mi ya?" sorusunu en çok sorduran kötüsüydü serinin.

DEIMOS



Odyssey'in tatlı detaylarından bir tanesi, Alexios seçersek Kassandra'nın, Kassandra seçersek Alexios'un oyundaki ana kötülerimizden biri haline gelerek Deimos adını almasıydı. Biz hangi kardeşi seçersek diğeri Cult of the Cosmos'un kollarına itiliyordu, kült tarafından yoldan çıkarılıyordu yani. Erkenden etkileşime girdiğimiz, olaylarda çığırından çıkana kadar da alenen savaşmayıp kendisiyle etkileşimimizi sürdürdüğümüz için oyunda ilginç dinamikler yaratan bir karşıt karakterdi bu yüzden. Çoğumuz Kassandra'yla oynadığı için de Alexios'tu esasen. Bonus detay: Oyun çıktığı dönem yaşadığım apartmanın müteahhidinin oğluna da aşırı benziyordu.

JUNO



Ezio'nun karşısına çıktığı günden beri serinin baş antagonistlerinden biri olarak hazırlanan Juno'ya yapılan muameleyi anlamak gerçekten imkansıza yakın. Oyunlarda en son Syndicate'ta bize meydan okuduğunda gördük, sonra çizgi romanlarda Isu bedenini geri kazandıktan 3 dakika içerisinde bıçaklayıp paketlediler. Bu kutuyu benden önce yazmış olan Onur'un "Olm bir Juno vardı, o n'oldu sahi?" çığlıklarını görecektiniz yani... Bu kadar potansiyelli, ilginç karakteri böyle sahne geçişinde harcamış gibi olsa da akıllarda yer etti ama, o yüzden hakkını verelim dedik (çizgi romandaki sahne fena değildi de, oyun içinde azıcık muhabbeti geçseydi bari yahu!). ■ CAN

ACHILLES DAVENPORT



Hikâyeye hangi açıdan baktığınıza göre iyi ya da kötünün nasıl değişebileceğine güzel bir örnekti Achilles. Lisbon'da buldukları Isu Tapınağı'nı kurcalamakta ısrar etmesi koca bir şehrin yıkılmasına ve binlerce masum insanın ölmesine ya da evsiz kalmasına sebep olunca Shay Cormac'ın Tapınakçıların tarafına geçmesine sebep oldu. Rogue'u Shay Cormac'in bakış açısından oynadığımızdan da oyundaki baş düşmanlarımızdan biriydi kendisi. Shay'in bakış açısından Assassin's Creed III'te gördüğümüz azıcık huysuz ama bilge ve sevecen emekli Suikastçı Achilles'den oldukça farklı bir izlenim veriyor olması seri için oldukça ilginç bir değişiklikti. ■ CAN

ŞEHZADE AHMET



Ahmet'i bizzat değil, çevresinden ötürü seviyoruz itiraf edelim. Şu karakterin sayesinde Assassin's Creed'de Kanuni Sultan Süleyman'ın gençliğine dostluk ettik, Yavuz Sultan Selim gördük ve (denizden bile olsa) Kapadokya'ya gittik... En büyük marifeti oyunun sonunda Selim tarafından boğulmak oldu gibi bir şey gerçi...

BÖLÜM III

Ölüm Sahnesi

Ölüm hayatın olduğu gibi Assassin's Creed'in de kaçınılmaz bir parçası. Seri boyunca gördüğümüz sayısız ölüm arasında özellikle aklımızda yer etmiş olanları OGZ yazarları olarak tartıştık, eledik ve seçtik. **CAN**



1

Ezio Auditore (AC: Embers)

Bütün AC serisi başrolleri arasında Ezio'nun farklı bir yeri var. Bunun en büyük sebebi muhtemelen hayatının tamamına şahitlik etmiş olmamız. Oyunun başındaki doğum anında attığımız ilk tekmelerinden karısı ve kızının sevgisiyle çevriliyken son nefesini verdiği ana kadar. O yüzden doğumu gibi ölümü de benzersiz ve vurucu. Eğer izlemediyseniz ya da haberiniz yoksa Embers kısa filmini mutlaka izleyin; ama yanınıza göz yaşlarınızı silmek için peçete almayı da ihmal etmeyin.



2

Charles Lee (AC III)

Uzun zaman oldu, Charles'ın derdini tasasını çok hatırladığımı söyleyemeyeceğim ama çok az gözüken düşmanlardan olmamasını, Connor'la oyun boyunca ideoloji çarpıştırıyor oluşunu çok sevmiştim. Ölüm sahnesiyse cidden harikaydı. Connor ölümcül bir şekilde yaralamıştı Charles'ı ve o da kaçıp son gücüyle bir tavernaya oturmuştu. Connor da kan reva içinde tavernaya geliyor, Charles'ın karşısına oturuyor, tek kelime konuşmadan karşılıklı birer kadeh atıyorlar ve Connor son hamleyi yapıyor... Sahne sessiz ve vurucu... **ÖMER**



3

Ezio'nun Ailesi (AC II)

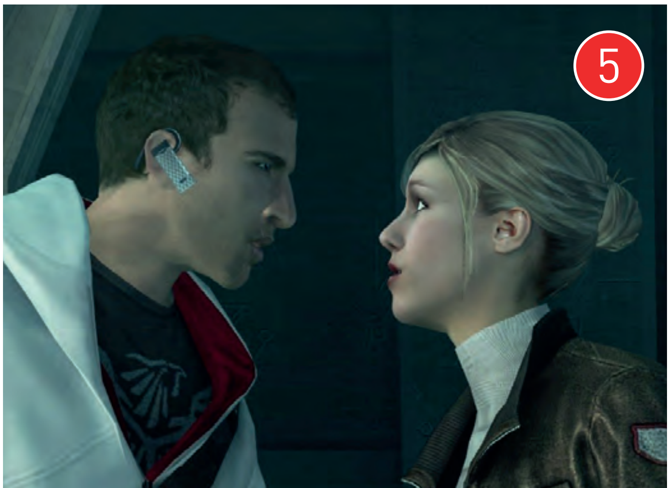
Ezio'nunki de ne dramdır arkadaş... Düşünsene, gençliğinin baharındasın. Abin Federico'yla birlikte Floransa çatılarında yarışıp altında yatan manzaraya "ne güzel hayatımız var, hiç değişmesin" dediğinin ertesi günü abilerin, baban ve küçük kardeşin Piazza della Signoria meydanında asılarak idam ediliyor. Şimdi Ezio intikam aramasın da kim arasın yani?

Phoibe (Odyssey)

Kassandra'nın ta Kefalonya sahillerinden beri kol kanat gerdiği Phoibe'nin sonu da ayrı bir trajedi. Atina'yı kasıp kavuran vebanın ortasında Kassandra'ya yardım etmeye çalışırken Kosmos Tarikatı'nın hedefi ve kurbanı olan bu küçük kız oynayan herkesin yüreğine dokunmuştur herhalde. Daha sana da beraber kartal eğitecektik be küçük kız...



4



5

Lucy (Brotherhood)

Lucy'nin ölümü trajik mi, orası tartışılır; şok edici olduğuysa şüphesiz... Desmond'a Abstergo'dan kaçması için yardım edip Suikastçı ajanı olarak bildiğimiz Lucy'nin, Brotherhood'un sonunda Isu'ların araya girmesiyle aslında hâlâ Tapınakçılara çalıştığını öğrenmiştik. Desmond'un kontrolü kaybedip Lucy'yi bıçaklaması ve bunca zamandır yakınlaştığı kadının aslında hâlâ düşman olduğunu öğrenmesi hem onun için hem de bizim için büyük şok olmuştu.

Tarihi Kişilikler

"Bir zaman makinesi icat etseler de gidip Atatürk'le muhabbet etsem" gibisinden hayaller kuran tek ben değilimdir, değil mi? Eh o seviyede değil belki ama AC serisi bir şekilde benzer bir hissiyatı yaşatıyor, bize çok önemli tarihi kişiliklerle zaman geçirme imkânı veriyor. Mesela...

ÖMER

Leonarda Da Vinci

(1452-1519)

İnsan olduğuna inanamadığım anatomist, heykeltıraş, ressam, mimar, mühendis, bitkibilimci, kartografyacı, matematikçi. Ben yazarken yoruldum, bu adam hem sanat hem de bilim dehası olurken yorulmadı. Serinin ikinci oyununda ve Brotherhood'da karşımıza çıkan, tüm dahiliğini konuşturduğu icatlarıyla Ezio'nun hayatını kolaylaştıran genç Leonardo, muhteşem kırmızı şapkası, alçakgönüllülüğü ve sempatikliğiyle çok sevilen bir dost oluyordu.

İPEK



Sokrates

(M.Ö. 470-399)



Serinin en iyi yazılan ve en sevilen tarihi kişiliklerinden şüphesiz. Hem Mistios hem oyuncu için tam bir baş ağrısı. İyi bir şey yaptım diye geliyorsun yanına "Peki şunu şunu yapmış olman iyi bir şey mi gerçekten?", "Peki şu açıdan bakarsan nasıl görünür?" diye bin tane soru soruyor. Eh Sokratik Yöntem'in adını aldığı insan neticede. Neredeyse hiçbir konuda yorum yaptığını göremezsiniz, sürekli farklı farklı açılardan soru sorar. Ha bir de filozof deyince ketum birini beklersiniz, adam çok da neşeli, eğlenceli biri, ortamların (çoğunun diyelim) aranan adamı.



(M.Ö. 450-404)

ALKIBIADES

Sokrates'in yakın arkadaşı (sonradan Sokrates'e âşık olduğu iddia edilir) ve Atinalı bir general olan Alkibiades'i Assassin's Creed: Odyssey'de general kişiliğinden ziyade "antik zaman particisi" olarak görüyorduk. Antik Yunanistan'ın her yanından şarap ve meyve fışkıran bahçelerinde alemlerden alemlere akan, Alexios'a da, Kassandra'ya da aynı yakınlığı (ehöm) gösteren Alkibiades, oyunun en renkli karakteriydi. **İPEK**



(M.Ö. 450-404)

KARL MARX

Marx'ın Syndicate'teki tasviri biraz tartışmalı aslında. Kimi "Marx hayatta 'sosyalizme giden yol demokrasiden geçer' gibi bir laf etmez" deyip oyunu Marx'ı batıya sempatik göstermek için sosyal demokrat yapmakla suçlarken, kimi de Marx'ın ileri yaşlarında (Syndicate'in geçtiği dönemde) zaten bu tip ılımlı bir yaklaşıma sahip olduğunu söylüyor. Kim haklıdır bilmiyorum doğrusu ama oyunda onun çalışan kesimin haklarını savunan konuşmalar yapmasını, onun yönlendirmesiyle çalışanlarını suiistimal eden ve onlara az para veren patronları öldürmemizi pek sevmiştim (yo hayır Serpil'e gözdağı falan vermiyorum, nereden çıkardınız).



(1465/70-1554)

PİRİ REİS

Memleketinde Leonardo Da Vinci'yle ahbaplık eden Ezio, çok uzaklara, İstanbul'a gelince de bir başka deha olan Piri Reis'le hoşbeş etmeye başlıyordu. Revelations'da Assassin Tarikatı'nın Osmanlı kolu liderlerinden biri olarak resmedilen usta denizci, "kendi bombanı kendin yap" diyerek patlayıcı uzmanlığını hizmetimize sunuyordu. **İPEK**

Hangi oyundan başlamalı?

GÜLHİS CANPOLAT



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

Bakın, Assassin's Creed'in bir mobil oyunu var, Rebellion diye. Siz iyisi mi oradan başlayın.

Yahu vallahi ne yaptım ben size? Gitmiş en zor başlığı bana vermişler. E şimdi ben size ne desem hem yalan olacak, hem de "yok öyle olmaz, böyle olur" diyen otuz kişi başıma üşüşecek. En başından, AC 1'den başlayın desem... Olmaz, oyun çok eskidi artık. Ayrıca bir şeylerin anlamlanabilmesi için üç beş eski oyunu daha oynamanız lazım. Yenilerden başlayın desem, o da mantıklı değil çünkü hikâye hiçbir anlam ifade etmeyecek.

Hikâyenin kronolojik sırasına göre oynayın desem, bu sefer ben saçmalamış olacağım. Hem hangi kronolojik sıra? Modern zaman desek, e o zaman zaten baştan başlamanız lazım. Eski zamanda geçen desek, o da iyice beyni çorbaya çevirecek bir sıralama.

Anlayacağınız, 14 senedir var olan bir seriye nereden giriş yapabileceğinizi kestirmek biraz zor. O nedenle, biraz Assassin's Creed'de ilginizi çekebilecek şeylere göre birkaç farklı rota önereceğim.

Eğer kararınızı kesin verdiyseniz ve "bu Assassin'ler ve Templar'lar ne ayaksa öğreneceğim ben" diyorsanız, aslında Ezio Trilogy'den başlayabilirsiniz. Yani AC2, Brotherhood ve Revelations. Bu oyunlar da yeni değiller ama içerik olarak ilk oyundan daha keyifli olmaları, eskiliklerini unutturuyor. Bir kere Ezio'yu sevmemek mümkün değil. Ayrıca, Desmond'un hikâyesi de sizi sararsa, buradan 3'e geçiş yapabilirsiniz.

Ha yok "ben eski oyunlara gelemem; ayrıca parkur parkur diye tutturdunuz, ben de istiyorum" derseniz Unity'den de başlayabilirsiniz. Çoğu kimse unutuyor ama kendi içinde çok iyi bir cinayet hikâyesiydi bence Unity. Yine Assassin vs Templar çekişmesini, bu iki zıt gurubun aslında ne kadar içli dışlı olduğunu iyi anlatıyordu. Oradan dalıp yeni oyunlara devam etmek de eski oyunlara dönüş yapmak da mümkün bence.

Daha yeni oyunları önden oynamakta hikâyesel bir sakınca yok aslında, kafanız karışırsa da bir iki Fandom Wiki'sinde dolaşmak yeterli olacaktır. Önemli tek bir nokta geliyor aklıma, o da Rogue'u, AC3 ve Black Flag'den önce oynamanın bu iki oyunu biraz spoilleyebileceği. Gerçi bu dosyayı okuduktan sonra spoiler falan hak getire tabii de... İşim gereği ekliyorum işte, ne yapayım.

Ben bir şeyler anlamak peşinde değilim, eski uygarlıkları ve mitolojiyi severim, çok parkur olmasa da olur kafasındaysanız Origins ya da Odyssey'den cup diye dalabilirsiniz seriye. Evet, gerçekten Odyssey'deki özellikle modern zaman kısımları size hiçbir şey ifade etmeyecektir. Ama olsun, yani ucuz yollu Yunan Adaları tatili gibi düşünün. Origins'se zaten Assassin camiasının kuruluşunu anlattığı için, bir nevi başlangıç görevi görebilir.



ASSASSIN'S CREED: UNITY

BÖLÜM V

Tapınakçılar

Suikastçılar

KURUCULAR

Tapınakçılar	Suikastçılar
Firavun Smenkhkare (Kadimler Tarikatı ismiyle)	Amunet ve Bayek (Saklı Olanlar ismiyle)

LİDERLİK TİTRİ

Tapınakçılar	Suikastçılar
Büyük Üstad	Mentor

MOTTOLARI

Tapınakçılar	Suikastçılar
"İnsanlığı aydınlatılmış mükemmelliğe yönlendir..."	*"İnsanlığı her türlü kontrolden kurtarıp özgür bırak..."*
"Kavrayışın Babası bizi yönlendirsin..."	*"Hiçbir şey doğru değil ve her şey mübah..."*

ÖĞRETİLERİ

Tapınakçılar	Suikastçılar
Tarikatımızın prensiplerini ve öğretilerini her şeyin üzerinde tut. Sırlarımızı ve işimizin gerçek doğasını asla paylaşma. Ne pahasına olursa olsun, ölene dek bu kurallara uy.	Silahını masumlardan uzak tut. Göz önünde saklan, kalabalıkla bir ol. Asla Birlik'ten taviz verme.

Suikastçı Birliği insanlığın özgür iradesini korumaya kendini adamış bir organizasyondur. Toplumu değiştirme imkânı olmayanlar adına mücadele edip gücünü sömüren tiran ve zalimlere karşı savaşırlar.

Birliğin inancının temel sütunları Antik Yunan ve Mısır döneminde, "Saklı Olanlar" adı altında ortaya çıkmıştır.

Tapınakçılar özgür irade ve özerkliğin insanların vahşi doğalarını ortaya çıkarttığını ve kaotik, ahenksiz bir toplum yarattığını savunmaktadır. Bu yüzden de daha yüce bir amaç için kitlelerin kontrol altında tutulması gerektiğine inanırlar ve tarihin akışını kontrol etme uğraşı içindedirler.

Bir zamanlar "Kadimler Tarikatı" olarak bilinen organizasyon, önce Wessex Kralı Büyük Alfred tarafından dağıtılıp yeni bir anlayışla dini bir reform geçirdikten sonra Tapınakçılar olarak büyük ölçüde eski ideolojilerine geri dönmüşlerdir.

BÖLÜM VI

Animus Projesi Denekleri

Desmond'dan alınan örneklerle Animus'u iyice geliştirmeden önce Abstergo'nun belli bir soydan gelen denekler bulması gerekiyordu. 1980'lerden itibaren süregelen bu süreçte bildiğimiz kadarıyla 17 tane başlıca denek bulundu. Bunlardan bahsetmeye değer, hakkında bilgi sahibi olduğumuz bazıları şu şekilde.

■ **CAN**

?

DENEK 0
(1980 – 1981)

KİMLİK: Aileen Bock
SOY: ?

Doğrudan genetik bağı olmayan soyların tecrübe edilip edilemeyeceğini araştıran "Vekil Girişimi"ni yöneten Aileen, oğlu Seamus'un DNA'sını kullanarak eski kocasının İkinci Dünya Savaşı sırasında Nazilerin eline düşmüş annesi Miriam Kurtz'ün anılarına ulaşmayı başarmıştı. Animus projesini yöneten Warren Vidic ile Vekil Girşimi konusunda sıklıkla çatışmaya düştüğüne dair kayıtlar bulunmaktadır.

?

DENEK 1
(1980 – 1981)

KİMLİK: ?
SOY: Aveline de Grandpré

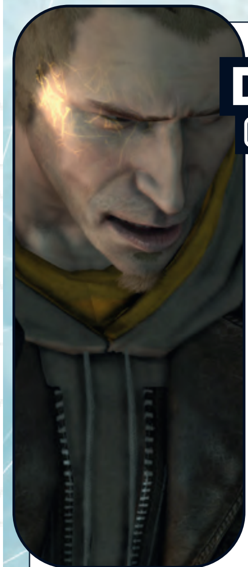
Deneysel Animus Projesi'nin ilk resmi deneği. Önce başka atalarının anılarını yaşadıktan sonra Aveline'in 18. yüzyılda, New Orleans'ta geçirdiği anılara atandı. Ancak Animus'la olan bağlantısı istikrarsızlaşınca nöbet geçirerek hayatını kaybetti.



DENEK 2
(1981 – 2012)

KİMLİK: Warren Vidic
SOY: Geoffroy Thérage

Denek 1'in ölümünün ardından projenin yöneticisi olan Warren Vidic, projenin devamı için kendi üzerinde deneyler yapmaya başladı. Yaptığı Animus seansları sırasında 18. yüzyıl Macaristan'ında Jeanne d'Arc'ın infazcılarından olan Geoffroy Thérage'ın anılarını yaşadı. 2012 yılında William Miles'ı kurtarmak için Abstergo binasını basan suikastçı Desmond Miles tarafından öldürüldü.



DENEK 4
(1983 – 2012)

KİMLİK: Daniel Cross
SOY: Nikolaï Orelov

Warren Vidic'in 11 yaşında bir yetimken projeye dahil ettiği Daniel Cross diğer deneklerden farklı bir konumdaydı. Genetik hafızasının incelenmesine ek olarak beyni üzerinde, kopya Eden Yapıtları'yla deneyler de yapıldı. Beyin yıkamasıyla zihnine yerleştirilmiş gizli bir direktifle hayatının çoğunluğunu Suikastçı Birliği'nin lideri olan Mentor'u arayarak geçirdi. Dubai'de nihayet Mentor'la karşılaştığında onu öldürdü ve sonrasında da Suikastçılara dair topladığı bilgilerle Tapınakçıların Büyük Temizlik adını verdiği operasyonun gerçekleşmesini sağladı. 14 Aralık 2012'de Roma'daki Abstergo ofisinde Desmond Miles tarafından öldürüldü.

?

DENEK 12
(?? – ??)

KİMLİK: ?
SOY: ?

Denek 12, Philadelphia Projesi'yle bağlantılı bir atasının anılarını yaşamanın yanında, bir Eden Yapıtı'nın da deneyde kullanılmasıyla yaşanan Sızma Efektiyle atasının benliğinin 18 dakikalığına geleceğe taşınmasıyla oldukça ilginç ve önemli sonuçlar elde edilmesini sağladı. Abstergo bu deneyde elde ettiği bilgilerle orijinal artefaktı yeniden yaratmayı başardı.

DENEK 15
(2010)

KİMLİK: ?
SOY: ?

2010 yılında Animus Projesi için denek olarak kullanılan hamile bir kadın olan Denek 15, projenin en ilginç sonuçlarından bazılarına da ulaşılmasını sağladı. Deneğin karnındaki fetüs yüzünden kimin genetik hafızasını okuyacağını bilemeyen Animus, aynı anda hem kadının hem de bebeğin babasının genetik hafızasını okumaya çalışınca iç içe geçen ve deneğin kafasını karıştıran bir Sızma Efekti yaşandı. Hamile kadından yeteri kadar bilgi ve veri topladıktan sonra Warren Vidic kadını kaza geçirmiş süsü gösterterek ortadan kaldırttı.



DENEK 16
(2011 – 2012)

KİMLİK: Clay Kaczmarek
SOY: Adem, Ezio Auditore, Jean de La Fontaine

Yetenekli bir mühendis, hacker ve suikastçı olan Clay Kaczmarek, 2011 yılında Animus projesi hakkında bilgi toplamak için casus olarak Abstergo'ya sızdı. Warren Vidic, Clay'in ilk Isu-İnsan melezlerinden olan Adem'in neslinden geldiğini öğrendiğinde Suikastçılar ve İlk Medeniyet'le ilgili toplayabildiği kadar bilgi toplamak için seansların sayısını arttırdı. Bir yerden sonra Clay artık atalarının anılarını kendisininkilerden ayıramaz hâle geldi ve resmi raporlarda yazdığına göre intihar ederek kendi hayatını sonlandırdı. Ancak aslında benliği Animus'un içinde hayatta kaldı ve kendinden sonraki denek olan Desmond'a girdiği komadan uyanmasında yardım etti. Animus anomali verileri silmeye başladığında geride kalarak Desmond'ı kurtarmak için benliğini feda etti.

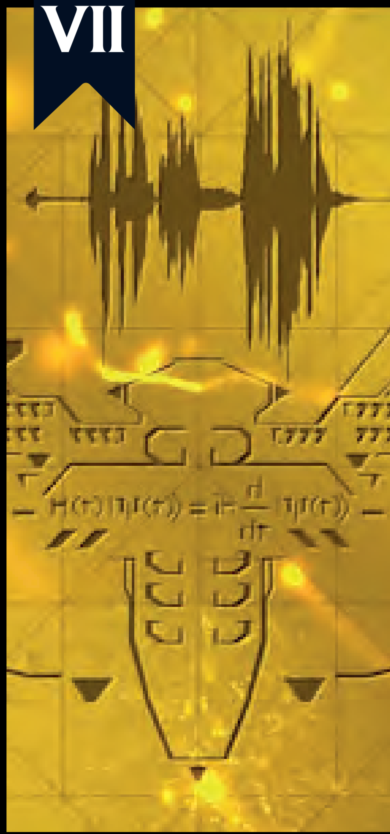


DENEK 17
(2012)

KİMLİK: Desmond Miles
SOY: Adem, Altaïr Ibn-La'Ahad, Ezio Auditore, Edward Kenway, Connor, William Miles

16 yaşındayken suikastçı ailesinin yanından kaçarak barmenlik yapan Desmond Miles, 25 yaşındayken Abstergo tarafından keşfedilerek kaçırıldı. Soyağacındaki pek çok önemli suikastçının anısına ulaşım sağlaması ve yüksek dozda Isu DNA'sı taşımasıyla Abstergo'nun araştırmalarında en kıymetli verilerden bazılarını sağladı. Abstergo'dan kaçmayı başardıktan sonra Suikastçı Birliği'ne katıldı ve 12 Aralık 2012'de insanlığı ikinci bir Toba Âfeti'nden kurtarmak için kendini feda etti. Vücudu daha sonra üzerinde daha çok test yapmak ve genlerine erişmek için Abstergo tarafından ele geçirilse de Desmond'ın benliği "Okuyucu" olarak dijital dünya olan "Gri"de varlığını sürdürmeye devam ediyor.

BÖLÜM VII



ISU dili

Valhalla'da Animus'tan çıkış yapıp biraz modern zamanı kurcaladıysanız, belki Layla'nın bilgisayarındaki dosyalarda Isu'ların kullandığı dile dair dosyaları ve bunların çevirilerini görmüşsünüzdür. Fakat "çeviri" demek, dil çözümlemesi demek değil. İşte o çözümleme kısmını, yakın zamanda Access The Animus ekibi gerçekleştirdi. Çok da detaylı bir şekilde iki ayrı videoda nasıl yaptıklarını anlattılar.

Valhalla'nın anlatı yönetmeni Darby McDevitt, Twitter'da bu dilin çözülebilir bir bulmaca olduğunu, oyun için özel tasarlandığını söylemişti. Access The Animus ekibi de tam olarak bir bulmaca gibi yaklaşıp, benzer kelimeleri formüle ederek dilin var olan kısımlarını çözmeyi başardı. Twitter'dan venngar_0011 de alfabeyi ve var olan yazıların transliterasyonlarını, yani okunuşlarını paylaştı. E dil çözülünce, sadece Layla'nın bilgisayarında değil, oyun içinde de oyunculara gizli mesajlar olduğu ortaya çıktı.

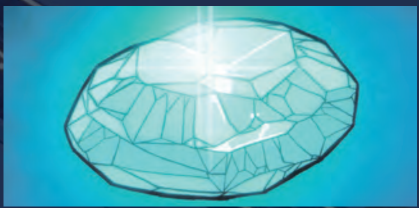
Şimdi oturup ben açıklamak istiyorum aslında ama bu kadar işi yapanlara ayıp olacak, bence videoyu izleseniz daha iyi: *tinyurl.com/ogz-160-isu* ■ **GÜLHİS**

Bölüm VIII

BİLİNEN PIECE OF EDEN'LAR

Isu ırkının zamanında insanlığı köleleştirmek için kullandığı bu yapıtlar serinin külliyatında önemli yer tutuyor. Ama artık oyunlar, yan medyalar derken sayıları o kadar arttı ki arada seriyi en yakından takip edenlerimiz bile "böyle de mi bir şey varmış ya?" diyecek duruma düşüyor. O yüzden oturdum önce Abstergo arşivlerini, sonra Assassin kaynaklarını taradım ve şimdiye kadar bilinen başlıca Piece of Eden'ların bir listesini yaptım sizler için.

■ CAN



KUH-İ-NUR (KOH-I-NOOR)

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 1

Farsça "Işık Dağı" anlamına gelen 105 karatlık Kuh-i-nur gerçekte de var olan ve dünyanın en büyük elmasları arasında sayılan bir mücevher. Şu sıralar Kraliçe Elizabeth'in tacında ve Londra Kulesi'nde sergilenen elmasın Assassin's Creed evrenindeki yeri ve önemiyse çok daha büyük.

İllüzyon yaratma ve diğer bütün yapıtların gücünü bir araya getirme ya da bozma özelliğine sahip olan bu elmas, sadece bir Isu ya da çok yüksek seviyede Isu DNA'sına sahip kadınlar tarafından tam anlamıyla kontrol edilebilmekte. En son gördüğümüzde Phoenix Projesi'nin çöküşüyle birlikte Desmond Miles'ın gayr-ı meşru oğlu Elijah'ın eline geçmiş olan bu yapıtın ileride yine gündeme geleceğine çok eminim; 10 sene sonra dönüp bu satırlara baktığınızda "dediydi" dersiniz...

EDEN ELMALARI

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 8

Temel işlevi illüzyonlar yaratıp zihinsel kontrol sağlamak olan bu yapıtların asıl görevi insanların "itaat etmelerini" sağlamaktı. Ancak gelecekle ilgili kompleks olasılıkları tahmin etme ve İlk Medeniyet arasında iletişim için kullanıldıkları da bilinmekte.

Tarih boyunca birçok insan liderine güç ve şan getirmesiyle izine en çok rastlanılan yapıtlardan biri aynı zamanda. Elmalardan birini ele geçirdiği bilinen liderlerden bazıları: Cesare Borgia, İngiltere ve İrlanda Kraliçesi 1. Elizabeth, Napoleon Bonaparte, George Washington, Adolf Hitler, Alan Rikkin (Abstergo CEO'su).





EDEN KILIÇLARI

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 2

Isu bilimci Hephaestus tarafından yaratılan bu kılıçlar illüzyonları dağıtma ve kuşanana karizma katarak liderlik vasfını öne çıkartma gibi özelliklere sahiptir. Isu DNA'sına sahip biri tarafından kullanıldığında enerji patlamaları ve ışınlanma gibi ekstra etkileri de vardır. Perseus, Atilla Han, Kral Arthur, Cengiz Han, Jacques de Molay, Jeanne d'Arc, Oda Nobunaga gibi tonla tarihi figürün elindeki meşhur kılıçlar da aslında bilinen iki Eden Kılıcı'ndan biridir.



EDEN DEĞNEKLERİ

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 4

Eden Değnekleri otoriter gücü yansıtmaları sebebiyle genellikle hükümdarların ve dini liderlerin elinde görülmüştür. Kuşanana varlığını gizleme ve yerden yükselme gibi güçler bahşeder ancak bu güçlerin illüzyon mu yoksa gerçek mi olduğu tartışmaya açıktır. Kayıtlara geçen ve farklı özelliklere sahip dört farklı değnek vardır: Hermes Trismegistus'un Asası (Odyssey), Büyük İskender'in Asası (Origins), Papa'nın Asası (AC2) ve Rus Hükümdarlık Asası (The Chains).



EDEN PARÇALARI

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: ?

Eden Yapıtları'ndan arta kalan Isu teknolojisini içeren bu parçalar tam hallerinin yanına yaklaşamasalar da kullanışlı özelliklere sahiptirler. Çok fazla bir örneği olmasa da Black Flag'de Maya setine dâhil olan yüzük akla gelen örneklerden ilki. Bu yüzüğün yaydığı elektromanyetik alan, Edward Kenway'in kurşunlara karşı koruyucu bir alan yaratmasını sağlıyordu.

KEFEN

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 2

Isu bilimci Consus tarafından şifa amaçlı icat edilen bu yapıt içerdiği nano-teknoloji sayesinde sarıldığı vücudu "fabrika ayarlarına" döndürme yetisine sahipti. Ayrıca ilk yaratılan orijinal Kefen aynı zamanda Consus'un benliğini de içermekteydi. İlk İradenin Araçları olarak da bilinen Isu fanatikleri bu yapıtı Juno'ya bir Isu bedeni yaratmakta kullandılarsa da an itibariyle varlığı bilinen iki Kefen de yok edildi.



EDEN ZIPKINI

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 1

Oyun dışı medyalarda (Son Nesil kitap serisi) boy göstermiş olan bu üç dişli zıpkın, yine oldukça güçlü bir Eden Yapıtı. Zıpkının dişlerinden her birinin farklı güçlere sahip olduğu ve hakkında bir araya geldiğinde dünyayı sona erdirip yeniden yaratabileceğine dair efsaneler bulunan bu silah neyse ki şu an için bir tehdit arz etmiyor. Zira Isu Minerva tarafından güçleri etkisiz hâle getirilmiş durumda.



EDEN ANKHI

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: ?

Bazı kaynaklar ve söylentiler tarafından ölüleri bile kısa süreliğine diriltebilecek kadar büyük bir şifa gücüne sahip olduğu söylenen bu parçanın varlığına dair somut bir kanıt yok ne yazık ki. Çok yüksek ihtimalle Suikastçıların Tapınakçıları kandırmak için ortaya attığı bir söylentiden ibaret.





HAFIZA MÜHÜRLERİ

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 9

Ezio'nun İstanbul'a teşrif edip topladığı bu mühürleri çoğunuz hatırlayacaktır. Isu teknolojisi kullanılarak yaratılan bu diskler anıları kaydetmek için kullanılıyordu ve Altäir'in Masyaf'taki kütüphanesinin kilidini açmak için kullanmıştık kendilerini. Aynı zamanda Abstergo'nun Animus teknolojisini geliştirirken bu mühürlerin çalışma mantığını temel aldığını klemekte de fayda var.

EDEN MIZRAKLARI

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 2

Hephaestus ve Consus tarafından Isu döneminde yaratılan bu mızrakların hedefini asla ıskalamadığı söylenmektedir. Son iki oyunda da bu mızrakların gücüne bolca tanıklık etme şansı bulduk. Kassandra/Alexios'un kullandığı Leonidas'ın Mızrağı kırılmış bir Eden Mızrağı'ydı. Valhalla'daysa oyunun sonlarına doğru Norveç'e döndüğünüzde etrafı sağlam araştıracak olursanız Odin'in efsanevi mızrağı Gungnir'i bulabilirsiniz.





KRİSTAL KÜRE

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: En az 2

Kullananın zaman ve mekândan bağımsız olarak iletişime geçmesini ve hatta tarih öncesi Isu'larla bağlantı kurmasını sağlayan bir kristal küre. Amerika'daki Büyük Tapınak'ın bulunmasında (Assassin's Creed 3; gerçi kendisini Valhalla'nın Vinland kısımlarında da kısaca bir gördük) büyük rol oynamıştır. Benzer bir kullanım şekline sahip olan bir diğer Eden Yapıtı da Kristal Kafatasları'dır.



PİRAMİT

Varlığı Bilinen Parça Sayısı: 1

Birçok üçgen parçanın bir araya gelmesinden oluşan Piramit, kendisine dokunan kişinin anılarına erişmek, çok detaylı ve kompleks gelecek tahminleri yapmak gibi işlevlere sahipti. Bir dönem Kosmos Tarikatı'nın eline düşen bu artefakt, Delfi Kahini'nin "gelecek tahminlerinde" büyük rol oynamıştır. Odyssey oynayanların hatırlayacağı üzere oyunun sonunda Kassandra tarafından yok edilmiştir.

Bölüm IX

Kadından *Assassin* olmaz mı?

CAN ARABACI


Assassin's Creed: Liberation


Assassin's Creed Chronicals: China

Geçtiğimiz sene Ubisoft için çok da parlak değildi. Ardı ardına üç büyük açık dünya oyunu piyasaya sürmüş olsalar da senenin başlarında adları daha çok büyük skandallarla birlikte anıldı. Benzer skandallar yaşayan ve nispeten sessiz kalmalarına alıştığımız ya da kınamaları sadece lafta kalan firmaların aksine şirket içi büyük bir temizliğe girişmeleri bu çirkin durumun tek iyi yanı oldu. Peki bunun kadın ana karakterlerle ne alakası var? Büyük temizlik sonrası ortaya çıkan röportaj ve raporlara bakılırsa çok alakası var...

Ubisoft'un ilk kovduğu isimlerden birisi genel kreatif yönetmen (CCO) Serge Hascoët oldu -ki birçok Ubisoft çalışanı ve şirketin iç işleyişini bilenler için bu hareket bir şok niteliğindeydi. 1988'den beri firmada aktif rol oynayan Hascoët, hakkında defalarca taciz, istismar, ırkçılık şikâyeti yapılmış olmasına rağmen bir nevi "dokunulmaz" bir pozisyonda görülüyordu. Haliyle Ubisoft'un hangi oyunları nasıl çıkartacağına dair doğrudan karar hakkı bulunan ve onaylamadığı projeleri doğrudan çöpe gönderen Hascoët'in kovuluşu Ubisoft içindeki değişim adına büyük bir adım oldu.

Hascoët'in ardından benzer ithamlarla ayrılan ve kovulan birçok isim olsa da Hascoët'i bu noktada onlardan ayırıp tek başına hedef tahtasına oturtmamızın bir başka sebebi daha var: Kendisi Ubisoft'un geliştirici ekiplerinin yıllardır bir kadın ana karakter yapma isteğinin önündeki en büyük engeldi. Aynı zamanda Ubisoft'un birbirine çok benzer mekanikleri ısıtıp ısıtıp kullanmasında da büyük rol oynadığı söyleniyor. Assasin's Creed: Valhalla kreatif yönetmeni Ashraf Ismail'in Valhalla için çok daha büyük ve farklı bir vizyonu olduğu, ancak Hascoët'in inatla bilindik sularda kalmaları için ısrar edip bu vizyonu büyük ölçüde kırptığı söyleniyor (hoş, yine bu süreçte Ashraf Ismail'in de serinin hayranı olan genç kadınlarla evli olduğunu gizleyerek ilişki yaşadığı ortaya çıkınca o da önce kendisi ailesine vakit ayırması gerektiğini söyleyerek projeden ayrıldı; sonrasındaysa Ubisoft'la olan ilişkisi kesildi).

Neyse, biz Assassin's Creed ve kadın ana karakter problemine geri dönelim. Hafızası güçlü olanlar bu konuda medyaya yansıyan ilk problemlerden birinin Unity'nin çıkışına dayandığını hatırlayacaktır. Co-op Multiplayer kısmında neden kadın karakter oynanamadığı sorulduğunda "kadın karakterlerin animasyonları çok ekstra iş" şeklinde verilen baştan savma cevap oyuncuların ve basının oldukça tepkisini çekmişti. Serinin bir sonraki oyununun (Syndicate) senaryosunun ilk hâlinde ikizler Jacob ve Evie'ye eşit miktarda rol verilmesi planlanmış ancak Hascoët'in ısrarlarıyla hem pazarlama hem de oyunda Jacob'a yüklenmek durumunda kalmışlar. Origins gelip çattığında senaryosu tasarlanırken asıl plan oyunun erken safhalarından birinde Bayek'i öldürdükten ya da ciddi şekilde sakat bıraktıktan sonra kontrolü Aya'ya vermekmiş ancak yine aynı şekilde üst yönetimin kararıyla bu fikirden de vazgeçilmiş ve Aya'nın rolü ciddi şekilde azalmış. Tahmin edeceğiniz üzere sonraki oyunlarda da üst yönetim ve yapımcıların istekleri benzer şekilde bolca çatışmış. Hem Odyssey'de hem de Valhalla'da hikâyede canon olarak geçen karakterler kadın olanlarken erkek versiyonlarının da oynanabiliyor olması yine aynı sebebe dayanıyor. Hikâye ve geliştirme ekipleri sürekli kadın karakterleri dâhil etmeye çalışırken üst yönetimin onların işini zorlaştırıyor ve yer yer tıkıyor olması nereden baksanız sinir bozucu.

Neyse ki Hascoët ve onun gibi sorunlu olanların temizlenmesiyle Ubisoft bu döngüyü nihayet kırabilmiş gözüküyor. Immortals: Fenyx Rising'in BÜTÜN promosyonlarında erkek değil de kadın Fenyx'in kullanılmış olması tesadüf eseri değildir herhalde, değil mi? Yine son aylarda Assassin's Creed serisindeki kadın karakterlerin üzerine Ubisoft'la yakın çalışan ve hatta son oyuna sembollerini dövme olarak eklettiren Sisterhood gibi grupların da etkisiyle önümüzdeki Ubisoft oyunlarında bolca kadın karakter ve değişik, ilginç mekanikler görmeye kendimizi hazırlayabiliriz. Ne de olsa Ubisoft geliştiricileri Templar zulmünden kurtulup özgür iradelerini geri kazandı bir kere...

Ubisoft'ta son dönemde yaşanan temizlik umutlanmamızı sağlıyor.


Assassin's Creed: Unity

BÖLÜM X

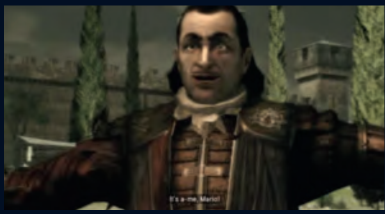


Tardis mi o? *(Origins)*

Su altındaki gizli şeyleri ayrı bir seviyorum nedense. Origins'te de dalarak Doctor Who'nun Tardis'ini bulmak mümkün. Yani artık taşlaşmış olabilir ama bariz bir şekilde Tardis bu. O kapıya sıkışmış olan kim acaba?

"It's-A-Me! Mario!" *(Assassin's Creed II)*

Ezio'nun amcası Mario'yla tanıştığımızda size de kırmızı tulumlu bir tesisatçıyı hatırlatmış mıydı acaba kendini tanıştırışı? Süper Amca. Pardon, Süper Mario.



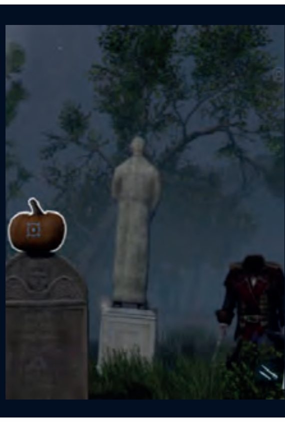


Karton Kutu *(Assassin's Creed II)*

İkisi de gizlilik üzerine kurulu olunca AC içerisine Metal Gear Solid göndermeleri olması çok da abes kaçmıyor. Ama sene 1400-bilmem-kaç olunca o MGS tipi karton kutu gerçekten çok abes kaçıyor işte.

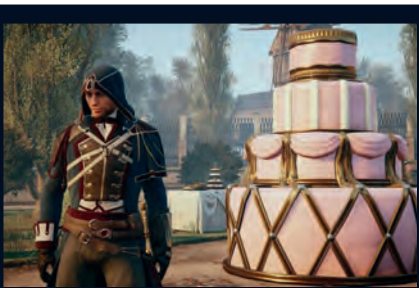
EASTER EGG'LER

GÜLHİS CANPOLAT



Headless Horseman *(Rogue)*

Acayip mitik canavarlar aslında yeni bir şey değil AC için. Bakınız: Başsız Süvari. Rogue'daki bu harbiden kafası olmayan, şehir efsanesi süvariyi öldürme teknikleri de bir ilginç. Ya balkabağını vurmanız ya da onun baltasını çalıp onunla öldürmeniz gerekiyor. Bir de üstüne atlayarak suikast yoluyla öldürebiliyorsunuz yanılmıyorsam.

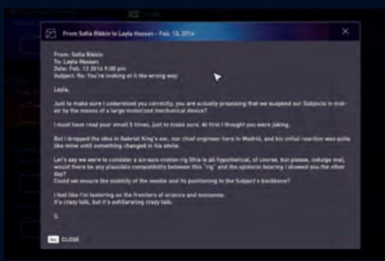


"Ekmek yoksa pasta yesinler" *(Unity)*

Eğer Paris'te göreceğiniz 5 görkemli kekten yerseniz zamanında Unity'nin E3 fragmanında kafası kesilen Marquis de Buillion'un heykeli canlanıp sizinle savaşmaya başlıyor. Kendisini alt ettiğinizdeyse havai fişekler gökyüzünü süslüyor. Ha bir de 50,050 livre var tabii işin ucunda.

Filmin dünyası da bağlantılı *(Origins)*

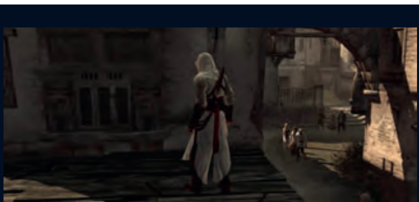
Modern zaman bilgisayarlarını biraz karıştırmak her zaman easter egg bulmanın en kolay yolu. Origins'teki epostalarda Layla'nın Marion Cotillard'ın canlandırdığı Sofia Rikkin'le olan konuşmalarını bulabiliyoruz. Meğer o lunapark oyuncağı gibi Animus, Layla'nın icadıymış!





Corgi Desmond *(Syndicate)*

Mary Anne Disraeli'nin minnoş köpeğinin adının Desmond olması. Her duyduğumda çok eğleniyorum.



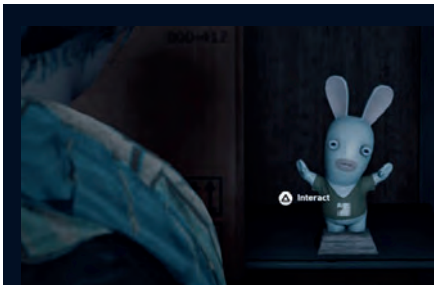
Optimus Prime ne alaka? *(Assassin's Creed I)*

Damascus ve Acre'deki bazı pencerelerin G1 Optimus Prime'a benzediğini fark etmiş miydiniz? Hayır, ben etmemiştim çünkü. Autobot'ları düşünmüyordum açıkçası AC 1 oynarken.

Korok tohumumsu *(Odyssey)*

Bunları görünce Korok tohumu olduklarını çakmadığıma inanamıyorum hâlâ. Yaprak! Taşlar!! Ulan etrafında dön dön... Meğer Korok tohumuymuş.





Bwah! *(Odyssey)*

Bu Rabbids tavşanlarını çok seviyorum. Çok kaotikler. Eğer etkileşime geçerseniz Layla "Bwah!" diyor. Büyük ihtimal ben de aynısını yapardım açıkçası.

BÖLÜM XI

OYUN DIŞI KAYNAKLAR

Biz oyunların tamamına yetişmekte zorlanıyoruz, bir de oyun dışında anlatılan tonla hikâye var! Çizgi romanıydı, mangasıydı dipsiz bir kuyu olduğundan hepsine girmeyeceğim; filmi falan zaten hepiniz biliyorsunuz. Ben asıl gözden kaçmış olması olası diğer yan kaynaklara değineceğim o yüzden. ■ CAN

KİTAPLAR

Güzel haber: Çıkan bütün ana seri Assassin's Creed oyunlarının romanlaştırılmış versiyonlarını bulmanız mümkün! Yani, neredeyse. Çoğunu Oliver Bowden'ın yazdığı bu kitaplar daha çok tarihsel hikâyelere dayanıyor ama; tutup da modern zaman hikâyesini beklemeyin yani. Üstelik birçoğunun Türkçe çevirisi de yapıldı. Şimdilik sadece Origins ve Valhalla'nın kitapları doğrudan oyunun hikâyesini romanlaştırmak yerine öncesini anlatan ve karakterleri pekiştiren bir yapıya sahip.

Bunlara ek olarak bir de Matthew J. Kirby'nin yazdığı young-adult serisi olan Last Descendants (Türkçe çevirisi Son Nesil olarak eski yazarımız, dostumuz Ege Sağın tarafından yapıldı) üçlemesi bulunmakta. Assassin's Creed evrenine daha derin bir bakış atmak isterseniz onlara da bir göz atmak isteyebilirsiniz.

Bir de benim başucu kitabım olan The Essential Guide kitapları var. Assassin's Creed külliyatına dair ansiklopedik bilgi arıyorsanız sizin de başucu kitabınız olması işten değil.





KUTU OYUNU

Assassin's Creed: Brotherhood of Venice

Bir de böyle bir mevzu çıktı başımıza! Brotherhood ve Revelations arasında geçecek 20+ saatlik bir senaryoya sahip bir masaüstü kutu oyunu geliyor. Şu an için Mayıs 2021 çıkış tarihini öngörüyorlar. Zamanında Kickstarter'da desteklemeyi çok istemiş olsam da... eh, kutu oyunu dediğimiz şey biraz masraflı olduğundan girişememiştim. Siz yine de aklınızın köşesine yazın ama, oynamaya değer duruyor buradan bakınca.



ÇİZGİ ROMANLAR

ASSASSIN'S CREED: THE FALL & THE CHAIN:
Rusya'da geçen Chronicles oyununun başrolü Nikolai Orelov'un hikâyesini anlatan bu iki çizgi roman aynı zamanda Denek 4'ün geçmişine de daldığından önemli.

ASSASSIN'S CREED: BRAHMAN:
Bu da yine Chronicles'ın India versiyonuna ve Arbaaz Mir'e bağlanan bir çizgi roman. VR Animus, Kuh-i-Nur gibi önemli hikâye detayları da cabası.

ASSASSIN'S CREED: ASSASSINS / UPRISING:
Eğer bu listeden tek bir çizgi romanı oturup okumaya vakit ayıracaksanız o da kesinlikle bu olmalı. Hem modern zamanda hem de tarihsel yolculukta oldukça ilginç ve değişik konular işlemesinin yanında oyunların yıllarca üzerinde durduğu Phoenix Project ve Juno mevzularını da bu çizgi roman bağlıyor.

ASSASSIN'S CREED: REFLECTIONS:
Eğer Altäir, Ezio, Connor ve Edward Kenway'e doyamadıysanız bu dördünün hikâyesine ek birkaç sayfa ekleyen bu çizgi roman serisi tam size göre. Connor'ın yaşamının ileriki dönemlerinde bir kızı olduğunu bu seri olmasa öğrenemeyecektik mesela.

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS:
Bu mini-seri oyunların sonrasında geçiyor. Origins'i sevdiyseniz ve daha çok Amunet görmek istiyorsanız okumakta fayda var.

ASSASSIN'S CREED: CONSPIRACIES / BLOODSTONE:
Önce Fransızca yayınlanan bu iki seri daha anca İngilizce olarak tamamlandı. Conspiracies İkinci Dünya Savaşı döneminde, Bloodstone ise Vietnam Savaşı döneminde geçiyor. İkisinde de serinin genel mitosunu besleyen ilginç detaylar mevcut.



BÖLÜM XII

Nerelere gitmek isteriz?

Bugüne kadar çıkan tüm AC oyunları bizi tarihin farklı dönemlerine götürüp getirdi ve bir kuşak geçmişi bu oyunlardan öğrendi neredeyse. Elbette oyun alanımız tarih olunca daha potansiyel çok, örneğin en çok istenen dönemlerden birisi Feodal dönem Japonya'sıydı. Ghost of Tsushima gelince o işin havası biraz söndü ama Son Samuray filminden hatırlayacağınız Meiji Dönemi Japonya'nın modernleşmeye başladığı, politik çalkantıların arşa çıktığı bir dönem ve hem top tüfek hem de samuraylık mümkün.

Bir diğer öne çıkan dönem 2. Dünya Savaşı Fransa cephesi. Ajanlık faaliyetlerinin çok yoğun olduğu bu dönemde hem Naziler üzerinden enva-i çeşit Templar muhabbeti döndürülebilir hem de Normandiya çıkarmasından Paris kanalizasyonlarında köşe kapmacaya varana kadar türlü aksiyon yapılabilir.

Aynı şekilde Çarlığın yıkıldığı 1910'lar Rusya'sı da müthiş zengin bir dönem, politik karmaşa, ünlü tarihi kişilikler, tırmanılacak harika binalarıyla St. Petersburg ve tabii ki üzerine türlü entrikalar kurulabilecek bir Rasputin gerçeği var. Ana karakter oyumsa prenses Anastasia'dan yana.

Daha gerilerden Pompei, Vahşi Batı (Red Dead Creed), 1920'ler New York'u (çünkü Empire State'e sadece King Kong tırmanmış olamaz), İspanyolların yeni ayak bastığı bir Güney Amerika Aztek/Maya dönemi veya Orta Çağ Avrupa'sını kasıp kavuran Kara Veba'da geçen bir AC fikri yine heyecan verici (tamam pandemi kısmı o kadar da cazip olamayabilir).

Ama emareler öyle gösteriyor ki bir sonraki Assassin's Creed oyunu Çin'de geçecek gibi arkadaşlar ki Çin dediğinizde yapılabilecek pek çok dönem mevcut. Bunlardan 3 Krallık ve 16. YY Qing Hanedanı dönemleri öne çıkıyor.

Sadece günümüzde ve Isu'ların zamanında geçen bir AC oyununaysa daha vakit var gibi ama her şekilde Ubisoft'un tarihin satranç tahtasındaki bir sonraki hamlesini elmahkûm merakla bekliyor olacağız. ■ **EREN E.**

TAT KAÇIRAN DETAYLAR



Anne Pelerini

Ben dolaşayım! Çatı çatı! Yüz tane tüy toplayayım! Yüz! Dile kolay! Sonra anam bana bir pelerin versin, kardeşim, mümkün değil saklanamıyorum. Sokakta yürüyorum, "Vay efendim burada yürüyemezsin! Assassino!!" Sırtımda adım mı yazıyor nedir, paldır küldür peşimde bekçiler. Lanetli be bu pelerin?! Puanım 10 üzerinden –3. ■ **GÜLHİS**





Odyssey ve "Mişın Akomplişt" müziği

Oyununuz AC: Odyssey. 80–90 saatlik, koca Yunanistan'ı içine alan bir harita yapmış, içini sürüsüne bereket yan görevle doldurmuşsunuz. Güçlü, gaz, oyunun kimliğini yansıtan ve tekrar tekrar dinlenesi de bir tema müziği besteletmişsiniz. Sonra ne yapıyorsunuz? O parçanın en coşkun kısmını, o bin bir görevin her birinin sonunda arkaya dayıyorsunuz. YA NEDEN? ■ **ONUR**



Odyssey'deki görev sonu lafları

"Kocam öldü senin yüzünden, Zeus belanı versin!", "Bir şey değil, chere." Ya tamam anlıyorum, sonsuz görev koyayım demişsiniz, bunlara da görev bitişi lafları havuzu hazırlamışsınız, her göreve bir tane bağlamışsınız. Ama saçma duruyor yahu! Saçma işte! O kadar detay kasmışsınız, şu görev sonu laflarına birkaç tane daha yazamadınız mı? ■ **ÖMER**

Animasyonlar

Benim animasyon şikayetlerim son üçlemeyi kapsıyor. Ya antik ortamlar muhteşem, biraz havaya giriyorum, atımla aheste aheste ilerliyorum diyelim. Atı uygun bir yerde durdurup iniyorum. Hop, indiğim anda o hava dağılıveriyor. Neden? Çünkü karakter attan insan gibi inmiyor, kendini atın yanına, arkasına vs. "fırlatıyor." Buna benzer bir şekilde, tarihi bir karakterle konuşuyorken bir yandan da yürüyoruz ağır ağır mesela. Konuşma biter bitmez o çok önemli tarihi karakter, fazla incir yemiş de tuvalet arıyormuş gibi koşmaya başlıyor. Al sana, gitti işte tüm o oyunun içine çekme, "antik zamanlarda takılıyorum" hissi. ■ **İPEK**







Kapadokya

Herkesin aklına en çok tat kaçıran husus olarak ilk bu geliyor AC dendiğinde ilginç bir şekilde. Ama şahsen İstanbul'un kötü niyetli tasviri yanında bence daha tolere edilebilecek bir hataydı Kapadokya'ya gemiyle gitmece. Gene de tat kaçırdığı doğru. ■ **İHSAN A.**

Korsan Çetesi

One Piece, Black Sails, Pirates of the Caribbean... Severim korsan temalı şeyleri. Efsanevi kaptanlar vardır o dönemde, coğrafyaya korku salmışlardır, bu dediğim korsan temalı yapımlarda saygım daha da artmıştır kendilerine. Ama Black Flag'de sanki bunlar milletin karşısında korkudan titrediği efsane korsanlar değil de sürekli beraber gezen mahalle çetesi gibi değil mi? Utanmasalar ellerinde kelebek çevirip kızlara ıslık çalacaklar. İsimlerin epikliğinin hakkını hiç verememiş Black Flag'de Ubi. ■ **ÖMER**



Boeotia ve Latince

Evet, Ubisoft her şeyi araştırıyor. Bravo Ubisoft, senin sayende evde insanları "bak, bak, Dorik sütunlar, bak ortası nasıl bombeli" gibi şeylerle sinir edebiliyorum, herkes bu durumdan çok memnun. Ama bazen bazı şeyleri "bunlar bunu çakmaz zaten" diye sağa sola tıkıştırıyorsun, ben çakıyorum ve bu beni ayar ediyor.

Biri Boeotia'daki "arkeolog" Eppie'nin yan görevinde duvarda Linear B olması. Miken uygarlığının bir zamanlar Boeotia'yı içine almış olması, duvara alışveriş listesi yazmalarını gerektirmez? Bu nasıl bir mantık? Pylos 641-1952 kodlu tabletin duvarda ne işi var? Bari gerçekten tablet olsa ve Pylos'ta olsaydı. Isu'lardan mesajmış... Ne istiyorlar? Girit işi şarap amforası mı?

Bir diğeri de Valhalla'da sağa sola koyduğun bu yontu tabanları. Bak, insanlardan Latinceyi anlamalarını beklemiyorsun. Bu gayet doğal. Ama bazılarımız epigrafi seviyor Ubi-can. Onun bir yontu tabanı olduğunu, mezar taşı olmadığını, üstünde "bunu buraya Nikomedes dikti, Kutlu Britanya'ya selam olsun" yazdığını görebiliyor bazılarımız :) ■ **GÜLHİS**



İstanbul

Revelations 'ın İstanbul'da geçeceği kesinleşince havalara uçmuştum. Ama çıkınca gördük ki İstanbul'da falan değil, basbayağı Memphis'de geçiyormuş oyun: O sarı çöl filtresi, doğal bitki örtüsündeki baskın konumuyla göz yakan boy boy palmiyeler falan derken, serinin aslında Mısır sathına çok daha önceden girdiğini fark etmiştik. Ezio üçlemesindeki diğer şehirler mimarlık fakültelerinde derslerde bile kullanılacak düzeyde asıllarına uygunken, üstelik İstanbul'a bir keşif ekibi de yollanmışken, Ubisoft'un bu yaptığı tek kelimeyle bir skandaldı. ■ **İHSAN A.**



Favori Anılarımız

Mısır'ın Vebası Bayek



AC Origins'te zehirli oklar oldukça etkiliydi hatırlarsanız, hatta zehirlenip ölen birine temas eden başka askerler de direk zehirlenebiliyordu. İşte oyundaki bu mekaniği Mısır'ın vebası Bayek olmak için akıllara ziyan bir şekilde kullanmıştım. Normalde oyunda sivilleri öldürürseniz Animus sizi uyarır ve game over olursunuz lakin önce bir askeri zehirleyip sırtınızda taşırken bir sivile değerseniz onu öldürmüş sayılmıyorsunuz. Ben de alıyordum böyle zehirli askeri sırtıma, koşa koşa tüm şehir ahalisine çarparak şehirden çıkıyordum, tabii arkamdan insanların acı dolu çığlıkları yükseliyor, feryatları birbirine karışıyordu. Sonra sessizlik. Askeri bırakıp şehre döndüğümdeyse herkesin yere yığılmış zehirli bedenlerinin sokakları doldurduğunu görüyordum, bu da oyunda bulduğum böyle bir eğlenceydi işte. ■ **EREN E.**

Dı Oricinıl Dumur

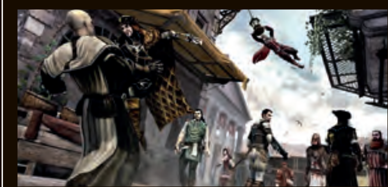


Assassin's Creed'in insanı şoke eden anları saymakla bitmiyor. Ancak aralarında ilki (bizim özelimizdeki, Türkçe konuşan askerleri saymazsak) ilk Assassin's Creed'in sonuydu. Al Muallim'le son buluşmaya kadar olan kısımda oyun, Animus'u bir kenara koyduğunuz takdirde bir nebze inanılabilir bir kurgu sunuyordu. Animus da, oyuncuyu tarihin tozlu sayfaları arasında gezintiye çıkarabilmenin bahanesiydi zaten, çok da takılmanın gereği yoktu. Sonra o an geldi, Al Muallim oyunlar boyunca peşinde koşulacak Apple of Eden'ı kullanmaya başladı; Altair'i görünmez bir güçle zapturapt altına aldı, oyun boyunca canını aldığımız tapınakçıları yoktan var edip üzerimize saldı falan... Oyunun dünyası birdenbire ağır bilimkurgu mu, fantezi mi bilemediğimiz, çok daha fazla sayıda olasılığa açık bir dünya haline gelmişti. ■ **ONUR**

Multi

Aslında serinin kronolojik olarak üçüncü oyunu olan Brotherhood bize ilk defa Tapınakçı ajanlardan birini olma fırsatı vermişti. Nasıl mı, tabii ki çok oyunculu moduyla! Üstelik modun arkasındaki hikâyeye göre, Abstergo'nun yeni ajanlar yetiştirme programına giriyor, başka ajan adaylarıyla kapışıyor ve birinci gelmeye çalışıyordunuz. Daha baştan gazı alıyorduk kısacası. Sonrası kabaca şöyle:

Programa kulak okşayan, rahatlatıcı müzikler eşliğinde girmişim ama biraz önceki bekleme ekranına kıyasla ina-



nılmaz paranoyak ve gergin bir ortam söz konusu. Bana atanmış bir hedef var, Venedik'in güzeller güzeli San Marco meydanında kendisini takipteyim. Bir anlık bir dalgınlık ve hop, hançerim düşmanın göğsünü kararlı bir şekilde delip geçerek işini bitiriyor. Bir hedef, bir tane daha derken iyice keyifleniyorum... Ama üst sıralara demir atmamla birlikte peşimdeki diğer ajanların sayısı da artıyor. Artık avdan çok, sadece peşimdeki avcıları düşünebiliyorum. Fareyi tutan ellerim hafiften terlemiş. Fısıltılar artıyor, artıyor ve çatıdan uçarak üstüme inen doktor maskeli bir adamın ani ama kararlı hançer darbesiyle gözlerim kararıyor. Bir anda gelen ölüm beni yerimden zıplatıyor ama yükselen gerilimin bitmesinden de fazlasıyla memnunum... ■ **İHSAN A.**

Çatı



AC serisinin herkeste farklı izleri vardır ama benim için bir gecenin yeri her zaman ayrı oldu. 2. oyunun hemen başında, Floransa çatılarında abimizle koştuğumuz geceden bahsediyorum sevgili okurlar. Doğumuna bile eşlik etsek de henüz çok tanımadığımız, uzun zaman sonra ne kadar seveceğimizden bihaber olduğumuz genç bir delikanlı vardı kontrolümüzde. Yine çapkınlıklarımız ve toyluğumuzla başımızı belaya soktuğumuz bir gün, abimiz bizi o beladan çekip alan Federico bir yarış teklif etmişti. Sonunda çıktığımız kulenin tepesinde bizi çekip kaldıran Federico "It is a good life we lead, brother" derken, aslında biz de tıpkı Ezio gibi başımıza gelecek felaket ve ihanetlerden haberdar değildik, kısa süreliğine de olsa her şey çok güzeldi. Seriye gerçek karakterini kazandıran Ezio'nun hikâyesi de tam o an başlamıştı zaten; o çatıda, ilk kez kutsal Ezio's Family vokallerini duyduğumuz o bulutlu Floransa gecesinde... ■ **MUTLU**

Duvar Yazıları



Assassin's Creed 1'i benim gözümde "eh, güzeldi ya" seviyesinden "Nerede bunun devamı?! ÇABUK GELSİN!! ÇABUUKKK!!!" seviyesine çeken şey tam olarak oyunun sonuydu. Suikastçıların Desmond'ı kurtarma girişimi başarıya ulaşamamıştı. Desmond ne yapacağını bilemezken Lucy yüzük parmağını kıvırarak rengini belli etmiş, Desmond'a hayatta kalmak için bir şans daha kazandırmıştı. Ama sonrası... Desmond'ın Animus dışında Eagle Vision açarak duvara baktığı ve duvarda gördüğü yazılar... İşte o an beni Assassin's Creed serisinin ve hikâyesinin çok özel olacağına tamamen ikna eden şeydi. Sonrasında da forumlarda aylarca o duvarda yazanların ne anlama geldiğini tartışarak geçirdik zaten... ■ **CAN**



Dumurun İkinci Gelişi

Serinin efsanevi ikinci oyunu, Ezio'nun bebekliğinden başlamış, Floransa çapkınından ailesinin kanını yerde koymayan karizmatik suikastçıya evrimini bizzat onunla yaşamışız. Son bir hesaplaşma için Vatikan semalarındayız, Papa olan Rodrigo Borgia'yla paylaşılacak kozumuz var. Mevzu büyük. Rodrigo bir başka antik yadigâr olan asasını kullanıyor, Ezio da çıkarıyor ilk oyunda Al Muallim'in kullandığı Apple of Eden'ı kendini kopyalıyor falan. Bu sefer o kadar da dünyadan bir haber değiliz, ya da öyle sanıyoruz. Rodrigo, Ezio'yu bıçaklayıp Vatikan'ın altındaki kilitli Isu yapısına kaçıyor, biz de peşinden gidiyoruz. Yumruk yumruğa son bir kapışmanın ardından, kilitli kapılar açılıyor; gizem çözüldü çözülecek. Seride ilk defa bir Isu'yla, Minerva'yla muhatap oluyoruz. "Hoş geldin kâhin" diyerek Ezio'yla konuşmaya başlıyor. Ezio anlamayıp celalleniyor, Minerva da kızıp "ben seninle konuşmuyorum düdük" diyor. Diyeceklerini deyip, "artık top sende Desmond" diyor, biz de ekran karşısında koca bir "HAYDAAAAA" çekiyoruz. ■ **ONUR**

Müzikler

Assassin's Creed'in özellikle de ilk dört oyunundaki en büyük kozlarından bir tanesi, efsanevi besteci Jasper Kyd'In yaptığı muhteşem müziklerdi. Ardından Revelations'da Kyd'e yancılık yapan, TGA orkestra şefi olarak da hatırlayabileceğiniz Lorne Balfe ipleri aldı ve ondan da sonra pek çok kabiliyetli müzisyen serinin müziklerini besteleme şansına erişti. Bu yıl Valhalla'yla eski toprak Kyd'in seriye dönmesiyle de beraber, tüm oyunları kapsayan favori müziklerimizden bir liste yapalım dedik biz de. Dinlemek isteyenlere ahanda linki:

tinyurl.com/ogz-160-spotify

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

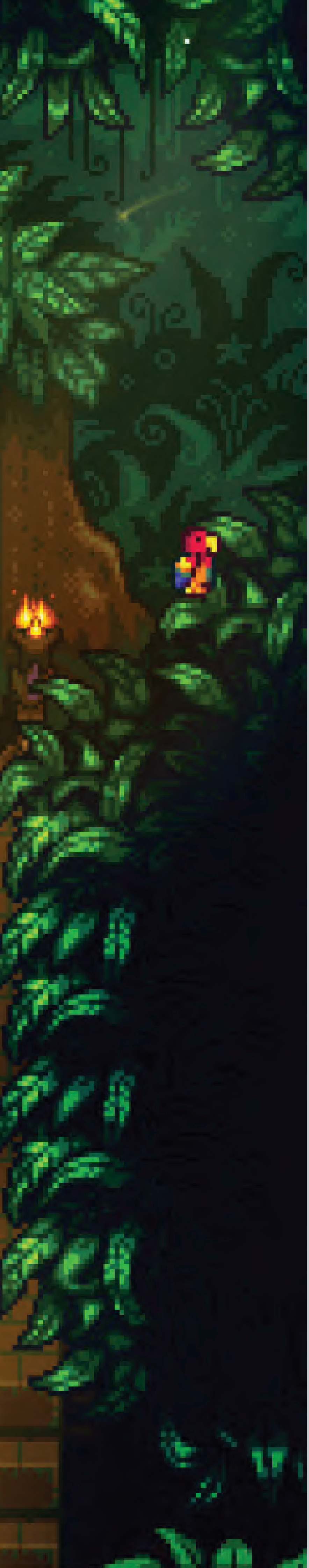
OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Anime Standing	2	-
Car Trader Simulator	-	-
Counter-Strike: Global Offensive (Upd.)	-	-
Cyberpunk 2077	7+	85
Dragon Quest XI S - Definitive Ed.	9	91
El Hijo: A Wild West Tale	6+	-
Empire of Sin	5	63
Fitness Boxing 2	7	66
Haven	8+	72
League of Legends: Wild Rift	9	-
Need For Speed: Hot Pursuit Remastered	6	75
Sakuna: Of Rice and Ruin	8+	82
Sam & Max: Save the World	8	83
Suzerain	7	81
Tetris Effect: Connected	8+	80
The Sims 4: Snowy Escape (DLC)	6	79
Trine 4: Melody of Mistery (DLC)	7	-
Twin Mirror	6	65
Wingspan	8+	85
World of Warcraft: Shadowlands (DLC)	8+	83
Worms Rumble	8+	68

**Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.*



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



CEVDET EMRE KIZILCAN

Çok önce değil geçen sene, aşırı sevdiğim bir dostumla birlikte dışarı çıkmıştık. Telefonuma baktığımdaysa görmeyi çok istediğim fakat orada göreceğimi tahmin etmediğim bir e-posta almıştım: "Şubat sayısı için 1-2 yazı paslayayım mı?" E-postayı atan kişi Ömer abiden başkası değildi. Serbest yazarlık için yaptığım başvuruma olumlu dönmüştü. Sevincimi direkt oradaki dostumla paylaştım. Ardından e-postalaşmaya başladık. Ve işte şimdi de Oyungezer'de oluşumun 1. yıldönümü... Kutlu olsun!

SAYILARLA

221
OGZ isimli klasörümün içindeki öğe sayısı.

6,59
Oyun incelemelerde kullandığım puanların aritmetik ortalaması.

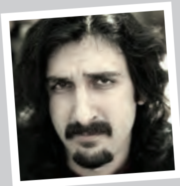
256
1 senelik gelen kutumdaki e-posta sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

FINAL FANTASY XIV: Şu aralar ücretsiz sürümünü çok keyif alarak oynuyorum. Aslında git birinden şunu getir, git 3 tane yaratık kes gibi oldukça sığ görevlere sahip. Fakat zindanlar, raid'ler açıldığı zaman o kadar eğleniyorsunuz ki başında çektiğiniz çileye değiyor.

TEKKEN 7: Eğer siz de benim gibi online eğitimin getirdiği sorunlardan çok çekiyor, fakat sağa sola saldıracak bir yer bulamıyorsanız açın Tekken 7'yi kafa göz dalın. Yok böyle bir rahatlama, yok böyle bir sinir stres atımı!

METAVERSE KEEPER: Beni görselliğiyle tavlamış bir rougelike Metaverse Keeper. Henüz daha bitirme becerisini göstermemiş olsam da arada bir girmekten asla bıkmıyorum. Düşmanlarıma vur-kaç yapıp odaları temizlemek göze hiç bu kadar güzel gelmemişti.



EMRE SÜMER

21 Aralık tarihi itibariyle baba oldum ve hayatımda yeni bir sayfa açıldı. Son günlerde en çok oynadığım oyun babalık simülasyonu yani tahmin edebileceğiniz gibi. Zor ama bir o kadar da zevkli bir oyun. Bu oyundan fırsat kalırsa da (çünkü ne zaman oynamanız gerektiğine oyun kendisi karar veriyor) akşamları 1-2 saat diğer oyunları oynamaya çalışıyorum. Bu aralar mecburen biraz daha modern oyunlara kaymak zorunda kaldım bu arada, retro konsollarımın olduğu oda buz gibi çünkü :(

SAYILARLA

51
2020 yılında bitirdiğim toplam oyun sayısı

26
The Last of Us 2 oynarken Ellie'den aralıksız nefret ettiğim toplam saat

882
Fiziksel oyun koleksiyonumdaki (kartuş ve CD) güncel orijinal oyun sayısı

ÜÇ ÖNERİ

THE EVIL WITHIN 2: Resident Evil'ın yaratıcısı Shijni Mikami'nin Capcom'dan ayrıldıktan sonra yaptığı survival-horror serisi. RE serisindeki çoğu oyundan daha iyi bence. Üçüncüsü de gelse keşke...

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT: Adı hariç herşeyi Castlevania olan, serinin gerçek devamı. Symphony of the Night 2 gibi hissettim oynarken. IGA keşke Konami'deyken yapabilseydi bu oyunu.

TENNIS (NES): Bana göre oynaması en keyifli tenis oyunu bu. 8-bit döneminde çıkmasına rağmen tıkır tıkır çalışan bir mekaniği var. Halen daha eşimle beraber couples olarak oynarız akşamları.

HITMAN 3

Hem kel hem fodul

İHSAN C. ASMAN

Hitman serisini 2002'den, yani ikinci oyundan beri hep ilk çıktığı zamanlarda oynadım. Öyle hiçbir zaman fanı olmasam da 12 yaşından 31 yaşına kadar böylesi bir serinin gelişimini, geçirdiği değişimleri falan zamanında deneyimleyebilmek hoş bir olay. Düşününce garip de bir yandan, mesela 2002-2007 arası sürekli oyun oynuyordum ama sonra 2007-2012 arası tamamen boş benim için ve tesadüfen bu dönemde de hiç *Hitman* oyunu çıkmamış. Sonrasında 2012'de Erasmus dönüşü balataları ufaktan yaktığım bir dönemde, imdadıma biricik kankam yetişmiş ve *Absolution* sağ olsun, birlikte terapi niyetine gene 47 kelinin peşine takılmıştık. Şimdi laf salatasını bırakıp esas demek istediğime gelirsek: Kendisiyle ne kadar yıllardır tanışık olsak ve hayatımın önemli anlarında karşımda belirse de dünya değişiyor ama bizim 47 keli bir türlü değişmiyor be kardeşim! İki sene önce *Hitman 2*'yi OGZ Online'da incelediğimde hafiften şikâyet etmeye başladığım şeyler vardı ama artık bunlar maalesef daha can sıkıcı ve belirgin. Bir de ilk *Hitman* oyunlarını anımsatan şekilde bazı anlamsız teknik hatalar da var. Ha *Hitman* hâlâ eğlendiriyor ama bunun size yetip yetmeyeceğine tüm yazıyı okuduktan sonra artık kendiniz karar verirsiniz.

Trevor Philips'ten Sam Fisher'a uzanan enteresan spektrum

Öncelikle oyun World of Assassination üçlemesinde belirginleşen farklı oynanış, farklı yollar, yani tekrar oynanabilirlik muhabbetini gene başarıyla devam ettiriyor. Gerçekten yapabileceğiniz bir sürü farklı şey var: İster ruh hastası gibi milletin kafasına baltayla dalın, isterseniz hedefleriniz dışında kimseyi öldürmeden, görev hikâyeleriyle profesyonel bir kiralık katil gibi takılın ve Silent Assassin mertebesine ulaşmaya kasın. Yani ister *GTA*'nın Trevor'ı gibi yardırın ister *Splinter Cell*'in Fisher'ı gibi, size kalmış. Aynı şekilde bu iki uçtaki oynanış tarzını hibrit hale getirip, biraz ondan biraz bundan yapmanız da mümkün. Ya da aynı oynanış tarzlarını bambaşka silahlar veya yöntemlerle de (yere muz kabuğu atıp adam kaydırmaca!) işletebilirsiniz. Ya da mekân hakimiyeti (location mastery) puanınızı arttırarak aynı bölümlerde bambaşka başlangıç noktaları ve senaryolarla (görev hikâyelerinden bahsetmiyorum, örneğin 47, Berlin'de barmen olabiliyor) hedeflerinizi indirmek de mümkün. Tüm bunlar dışında spesifik başka birtakım mücadeleler de cabası. Bu çeşitliliğe dün olduğu gibi bugün de şapka çıkarıyorum.

Gene bölümler gayet güzel tasarlanmış.





Gece daha yeni başlıyor!







İnş metal dedektör yoktur. Veya herhangi bir dedektör. Veya gözü olan herhangi bir insan...

Oyunun çok övülen bir VR modu da var ama maalesef ben kendim deneyimleyemediğimden şöyle köşeye not olarak bırakıyorum.

Mendoza'nın üzüm bağlarından, cyberpunk görünümlü Chongqing'e, karlı Karpat dağlarından Berlin'in underground eğlence mekânlarına kadar gene bir ton abuk subuk ama bir o kadar da ilginç ortamlara giriyoruz. Tıpkı bir önceki oyunda övdüğüm gibi gene görev hikâyelerinde öldüreceğimiz tiplerin arka hikâyelerine biraz daha dalmak falan çok keyifli. Mesela birçok kişinin dikkatini çeken ve iki arada bir derede bir cinayet soruşturması yürüterek hedefinizle baş başa kalabildiğiniz Thornbridge malikânesi bölümü, bu anlamda epey akılda kalıcı olacak muhtemelen.

Üçlemenin son oyununda gene ufak tefek ama gayet mantıklı yenilikler var oynanış anlamında. Evvela artık 47 çok işlevli bir kamera taşıyor. Bununla hem bazen kanıt olması açısından resimler çekebiliyoruz hem de kimi elektronik kilitleri tarayarak açabiliyoruz. Bir diğer yenilik de kısayol sistemi. Artık oyunda karşınıza bazı içerden kilitli kapılar çıkıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi bunlar Silent Assassin mertebesine hızlıca ulaşmak için kritik konumdalar. Bir kere açtığınız kısayol, o bölümü tekrar oynadığınızda da açılı olarak kalmaya devam ediyor. Dürüst olmak gerekirse, bu tarz ufak dokunuşları görünce bunca yıldır IO'nun yenilikler konusunda niye bu kadar cimri davrandığını anlayamadığımı bir kez daha fark ettim. Şöyle yapılabilecek milyon tane dokunuş çıkar yani hep beraber oturup düşünsek.

Öte yandan bu ufak tefek yenilikler, hep aynı oyuna genişleme paketi geliyormuş da onu oynuyormuşuz hissinden de kurtaramıyor genel olarak insanı. Şimdi mesela açıp baktım, *Hitman 2* incelemesinde de oyun için "yeni bir oyundan çok, bir devam sezonu gibi" demişim. E gene aşağı yukarı aynı şey? Bilemiyorum muhtemelen bu çok insanı rahatsız etmeyebilir ama eklenen o küçücük yenilikler bile bana o kadar ferahlatıcı geldi ki biraz daha farklı şeyler denense çok daha güzel olabilirdi diye düşünmekten kendimi alıkoyamıyorum. E tabii yeni oyunmuş gibi fiyatlandırılması da cabası.

Açık, mert ve korkusuz Mumbai berberinin laneti

Şimdi tüm bunları bir kenara bırakıp, asıl sorun olarak gördüğüm başka şeylerden uzun uzadıya bahsetmek istiyorum. Öncelikle bu görev hikâyelerini, bilhassa hedeflerimizi daha iyi tanımamıza katkılarından dolayı sevsem de artık bazı şeylerin iyice dışkısı çıkmış durumda maalesef. Örneğin bir önceki oyunda da vardı bu, pamuk gibi 47'yi Hindistan'a saldıkları yetmiyormuş gibi bir de utanmadan sıkılmadan herifi merdiven altı berberi yapmışlardı. Hani Mumbai'de rezil bir varoşta bir berbere gittiğinizi bir hayal edin, bizim 47'nin kelliğini, kafasının arkasındaki barkodu falan geçiyorum bak. Bembeyaz bir tene ve masmavi gözlere sahip 47 suratlı bir adamın usturasının altına -intihar meyilli olması ihtimalini geçersek- kim oturur ya, biri bana bunu açıklasın.

IO baktı kimseler ses etmiyor, bu oyunda artık bu işi iyice abartmış: En basitinden daha ilk bölümde, Dubai'de mekânın penthouse'una üst aramasına maruz kalmadan çıkmaya çalışan Zana Kazem isimli bir teröristin yerine geçebiliyoruz dilersek. Yani adamın saçları olmasını, ten renginin koyuluğunu falan, yani fiziksel özelliklerinin uyuşmazlığını geçiyorum, yahu daha birkaç dakika önce ortalığı ayağa kaldıran adamın yerine bambaşka bir adam gelecek ve görevli kadın bu yepyeni adamı manyakça korunan penthouse'a alacak, öyle mi? Sonra bir yerde garson kılığına giriyoruz, hedefimizin koruması bize yerine geçtiğimiz adamın ismiyle hitap edip "naber moruk" muhabbeti yapıyor, bizim 47 de tuhaf sesiyle elemana karşılık veriyor falan. Allah aşkına şu senaryoları daha gerçekçi kılmak adına bir iki ufak dokunuş eklemek bu kadar mı zor be gardaş? Ne bileyim 47 en azından bir peruk falan kullanabilse ya? Hani tamamen %100 gerçekçi yapılmasa bile, bu kadar da kör göze parmak olmasaymış keşke. Gene Mendoza'da fabrikayı gezerken hedeflerden birini kompresörle salça haline getirebiliyorsunuz. Yahu kadın ezilip gidiyor, tur rehberi istifini bozmadan tura devam ediyor. Bari dön de bir arkana bak hödük adam!

Tamam *Hitman* serisinde hep böyle komedi anlar vardı, hatta serinin yer yer böyle kara mizahımsı bir tarzı da olduğundan çok sırıtmıyordu. Hatırlıyorum 2002'de de arkadaş ortamlarında "ulan bu adamın kafasının arkasında barkod var, kimse nasıl anlamıyor, ne saçma" tadında yorumlar yapıyordu. Da buradaki iş hem onun ötesine geçti hem de artık 2021'e geldik be arkadaş. Nasıl ki eskiden olmayan bir şekilde artık bazı düşmanlara giydiğiniz kıyafet sökmüyor, amir oldukları için sizin elemanları olmadığını anlıyorlar, bu hikâye görevlerinde bu tip dokunuşlarla çok daha iyisi yapılabilir. Ne bileyim demin dediğim gibi peruk taktırılabilirdi en basitinden 47'ye, takmazsa kimliği açığa çıkardı falan. Ya da artık şu suratımızın tamamen açık olduğu kostümler ile kask/maske/gözlük falan taktığımız kıyafetler arasında oynanış anlamında bir fark olsa? Üstelik oyunun bir noktasında bazı verileri silerek mekândan kaçıyorsunuz, bu sırada maskeniz olmanıza rağmen herkes sizi tanıyor! Yani bu tip birbirlerine taban tabana zıt uygulamaları görmek hayal kırıklığına uğratıyor insanı. Ne yalan söyleyeyim, bu tip saçmalıkların artık ya tamamen tembellikten ya da yapımcıların enerjilerini ekonomik kullanamamalarından kaynaklandığını düşünmeye başladım ben. Görev hikâyelerine dair de son bir not: Absürtlüklerinin yanı sıra bir de bu sefer iyice kolay hale gelmişler. Oyunu esasen Professional zorluğunda oynadığımı da ekleyeyim.

Yıl 2021, hâlâ görünmez engeller, duvarlar

Bir diğer gıcık olduğum şeyse hâlâ haritanın bazı noktalarında, oyunun sizi hayal gücünüzü çalıştırmaya teşvik eden diğer tüm veçhelerine küfredercesine karşınıza görünmez duvarların/engellerin çıkması. Hemen bir örnek: Thornbridge malikânesine sızmaya çalışırken ufak bir dere çıkıyor karşınıza ama her ne hikmetse sadece derenin sığ tarafından yürüyebiliyoruz. Gerçekten de sürekli yıl 2021 olmuş diye söylenmemin bir sebebi var, çok değil daha yeni *Death Stranding* diye bir oyun çıktı. Yani mesele derenin debisinin daha şiddetli olduğu yerden geçmemekse, bunu görünmez duvarlarla değil de DS'deki gibi bir dayanıklılık çubuğuyla falan çözemezler miydi? Gene yeri geliyor 47, 4-5 metrelik yerlerden kendini aşağı bırakamıyor. Ya bırakabilsin, en kötü az bir şey canı gider. Niye adama gereksiz yere pencere eşiklerinde maymunluk yaptırıyoruz ki? Çok şey istiyorum herhalde...

Şimdi gelelim oyunun teknik kısmına... Maalesef birkaç yerde ciddi anlamda can sıkan hatalarla karşılaştım. Örneğin malikânede geçen bölümde, fotoğrafçı kılığına girebildiğimiz bir görev hikâyesi var. Bunu takip ettiğiniz takdirde bir noktadan sonra kayıt dosyaları çalışmamaya başlıyor. En son baktığımda Reddit'te de aynı sorunla karşılaşan insanlar vardı benim gibi. Yine birkaç kere oyun otomatik kayıt aldığını altta belirtmesine rağmen, yükleme ekranına geri döndüğümde ilgili otomatik kaydın orada olmadığını gördüm. Oyunun yer yer çökmesi de cabası. Bunların ötesinde ciddi can sıkan ve önceki kayıtlarınızı geri yükletecek cinsten bug'lar da söz konusu. Bazı görev hikâyelerinde karakterlere haddinden fazla sokulursanız ya da onlardan daha hızlı yürürseniz "scripted" sekansı bozuyorsunuz ve NPC'ler sapıtabiliyor.

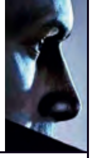
Mesela bir noktada görevli bir kadın beni hedefimin yanına bıraktı. Normalde o noktadan sonra hedefle birlikte yürümeye başlıyoruz ve dolayısıyla takip imleci görevliden hedefe geçiyor; ama benim takip imleci görevli ablanın kafasında kalakaldı. Baktım kadın çıktı mekândan gidiyor, benim hedefse onun tam tersi yöne gidiyor ama sanki görevim hâlâ çıkıp giden görevliyi takip etmekmiş gibi. Aynı şekilde Mendoza'daki fabrika gezintisinde hedeflerden birisini infaz ettikten sonra, tur rehberi beni diğer hedefime götürmek yerine beni takip etmeye başladı! Yani bilemiyorum, bana pek kabul edilebilir gelmiyor artık böyle şeyler ama geçen ayki *Cyberpunk 2077* faciası nedeniyle muhtemelen pek çok kişi bir süre sallamayacak bu sorunları. Oyuncular olarak kalitesizliğe fazlaca alıştığımız gerçeği gün geçtikçe daha da be-





Hâlâ this is Sparta esprisi yapabiliyor muyuz yoksa çok mu bayatladı?





Önceki oyunlardaki ilerlemenizi aktarabilmek için bir IOI hesabınız olması gerekiyor. Bende yoktu, hiçbir şekilde yararlanamadım maalesef.



Abi ödemeyi geri alabiliyor muyuz, ben başka dans kursuna yazılmak istiyorum.





lirginleşiyor sanki. Sıtmayı gösterip ölüme razı etmek bu olsa gerek.

Grafikler, hikâye ve kapanış

Hitman 3 üçlemenin diğer oyunlarından görsellik anlamında pek ayrışmıyor ama zaten elimizde olan da gayet yeterliydi bence. Burada da önceki oyunlardaki gibi göz kamaştıracak manzaralara hazır olun. Özellikle Dubai, Chongqing ve Mendoza çok hoş duruyor. Hikâye de tüm hızıyla bir önceki oyunun kaldığı yerden devam ediyor ve Providence üyelerini avlamaya devam ediyor, sonra başka ilintili isimleri, hatta bir noktada ICA ajanlarını bile indiriyoruz. Elbette kimse *Hitman*'den öyle muazzam bir öykü anlatmasını beklemiyor ama ilginç şekilde, dinlediğim kadarı bana daha bir yeterli geldi bir önceki oyuna göre. Tabii bunda sonradan gelen DLC'lerin hikâyeyi bir tık daha çeşitlendirmiş olmasını da göz ardı edemeyiz diye düşünüyorum. Dediğim gibi süper bir hikâye değil, öngörülebilir falan filan ama fazla sırıtmıyor da.

Evet yazı genelinde kendisine biraz pata küte girişmişim, sanki oyundan hiç keyif almamışım gibi oldu ama tam olarak öyle değil. Sadece önceki oyunların üzerine çok bir şey koymadığı, üstelik ekstradan başka sorunlar da barındırdığı için olumsuz kısımlar daha çok yer kaplamış gibi oldu. Ama tabii önceki oyunların üzerine çok bir şey koymamak da kendi başına bir eksi olarak görülebilir. Gene *Hitman* benim için diğer gizlilik oyunlarına göre genel anlamda hep bir tık daha arcade kalsa da şurası bir gerçek ki IO artık biraz abarttı. Ezcümle, eğer bu yazıda değindiğim saçmalıklara tamamsanız, süreç içerisinde oyunun teknik sorunlarının düzeltilmesini bekleyecekseniz, önceki iki oyundan hoşlandıysanız ve çok da bir yenilik talebiniz yoksa şiddetle tavsiyedir tabii. Öte yandan şart koştuğum şeylerin uzunluğundan bile *Hitman 3*'ün fiyatını hak etmediği ortada diye düşünüyorum.

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** IO Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (Epic, XBL), 500 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** hitman.fandom.com

+

- Tekrar oynanabilirlik muazzam
- Bölüm tasarımları gayet iyi
- Ufak tefek de olsa yenilikler

−

- Gizliliğe dair saçmalıkların arşa çıkması
- Çökmeler, ortadan kaybolan yahut bozulan kayıtlar, bug'lar
- Hâlâ yer yer karşımıza çıkan görünmez engeller
- Yeniliklerin hep ufak tefek kalması

8



Son Karar

Sapına kadar aslına sadık ama keşke öyle olmasaymış diyeniniz çıkacaktır.

SKUL: THE HERO SLAYER

Kafalar karışmasın

ESER GÜVEN

Siz de zaman zaman bazı oyun türleri biraz fazla öne çıkıyormuş gibi hissediyor musunuz? Bu aralar nereye baksak karşımıza bir roguelike çıkıyor ve mantar gibi türeyen bu oyunlar arasından düzgün bir şeyler bulmak da gitgide zorlaşıyor. Böyle kalabalık bir ortamda oyunların kendilerini benzerlerinden ayıran mekaniklerle karşımıza gelmeleri lazım, yoksa iki günde unutulup gidiyorlar. İşte *Skul: The Hero Slayer* da daha önce görmediğimiz türde bir kurukafa mekaniğiyle diğerlerinin arasından sıyrılmaya çalışmış.

Kafa kafaya verdikten sonra...

Her roguelike'ta olduğu gibi *Skul*'da da aynı yerleri onlarca ve onlarca kez oynayarak düşmanları, saldırı düzenlerini, bölüm yapılarını öğreniyor ve kazandığımız deneyimlerle bir sonraki turda daha da ileri gitmeye çalışıyoruz. Her turda bir tamamen kaybettiğimiz, bir de kalıcı olarak kazandığımız bonuslar oluyor. Ancak alışık olduğumuz bu tarzda bu sefer farkı belirleyen şey silahlar değil, kurukafalar.

Skul bir iskelet ve bulduğu farklı kafataslarıyla kafasını değiştirebiliyor. Her kurukafa Skul'ı bambaşka bir yaratığa dönüştürüyor, kimi bizi durdurulamaz bir okçu yapıyor, kimi önüne çıkanları yiyen, göbeğinde ağzı olan dev bir canavara. Aynı anda iki kurukafaya birden sahip oluyor ve bunlar arasında anlık geçişler yaparak gücümüzü daha da arttırabiliyoruz. Hatta en başarılı turlar da birbiriyle iyi sinerji içinde olan kurukafaları bulduğumuzda gerçekleşiyor zaten.

Oyunda benim görebildiğim kadarıyla 30 civarı kurukafa mevcut ve bunların tümü de farklı hızlara ve farklı yeteneklere sahip. Bu kurukafaları oyunu oynarken güçlendirebiliyorsunuz ama öldüğünüzde tüm bu ilerleme de sona eriyor. İşin o kısmı biraz can sıkıcı, çünkü kurukafa güçlendirmek için yolda bulduğunuz diğer kurukafaları kırıp kemiklerini toplamanız lazım ve bu iş pek de bereketli değil. Çünkü *Hades*'te olduğu gibi bir sonraki oda türünü seçiyorsunuz aslında, ister sandık odası, ister kurukafa odası, ister hazine odası. Ama güçlenmek için kurukafa odalarına öncelik vermeniz şart, yoksa kemik toplamanız çok zor.

Güya oyun dünyası rasgele yaratılıyor ama aslında öyle değil. Bir noktadan sonra odaya girdiğiniz anda nerede ne var biliyor oluyorsunuz. Oyun hazır oda tasarımları rasgele biçimde sıralıyor sadece, bu da sürpriz hissini azaltan bir faktör.

Don't lose your head

Skul zor bir oyun ama kontrolleri inanılmaz basit. Bir tuş saldırı, bir tuş da saldırılardan kaçmanızı sağlayan dash hareketi. Ne zaman saldırıp ne zaman kaçacağınızı kestirmeniz, arada da kurukafanızın verdiği güçleri kullanmanız lazım. Ancak özellikle de çok fazla düşmanın olduğu odalar ve boss'lar sizi yeterince zorlayacaktır. Ben ki bu türe hâkim bir oyuncu olduğumu düşünürüm, ilk boss'u geçmem bile çok sayıda deneme aldı, uygun bir kurukafa bulmasam belki daha da uğraşacaktım.

Oyundaki beş farklı dünya gerek düşman, gerek platform öğeleri olarak yeterince çeşitlilik sağlıyor ama boss tasarımları öyle pek de dört dörtlük, akılda yer edecek gibi değil diyebilirim. Bir de kalabalık ortamlarda çok fazla efekt ve hareket yüzünden kimin ne yaptığı asla belli olmuyor, bu da oyuna beğenmediğim tarzda suni bir zorluk seviyesi ekliyor.

Sonuç olarak Steam'deki çok yüksek not ortalamasıyla aynı fikirde değilim ben, *Skul* öyle "uff be ne süper bir oyun" dedirtmedi bana. Zevkli mi, zevkli. Hoş mekanikleri var mı, var. Ama ne hikâyesi çok parlak, ne tasarımları çok orijinal. Yine de bu kalabalık tür içinde sıyrılmayı başarmış bir oyun kendisi.


Kaliteli piksel çizimlerin hastasıyım.



TÜR: Roguelike | **YAPIM:** SouthPaw Games | **DAĞITIM:** Neowiz | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-160-skul

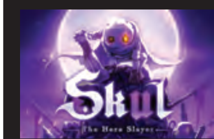
+

- Kurukafa çeşitliliği ve kafa değiştirebilme mekaniği çok iyi
- Anti-kahraman odaklı hikâyesi farklı bir soluk
- Farklı eşyalar ve farklı yeteneklerle değişik stratejiler mümkün
- Grafikleri pek sevimli

−

- Bazı kurukafalar çok güçlü ve diğer turlarda daha zayıflara kalınca hayal kırıklığı oluyor
- Efektler ve kalabalık yüzünden kimi zaman ekranda ne döndüğünü anlamak zor
- Bölüm tasarım çeşitliliği biraz zayıf

8



Son Karar

Skul'ı Hades gibi bir başyapıtla kıyaslayarak haksızlık yapma niyetinde değilim. Türde çığır açmıyor belki ama gayet de benzerleri arasından sıyrılabiliyor, bu da bir şeydir.



Bu kadar kavga yeter biraz aşk konuşalım...

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME COMPLETE EDITION

Scott Pilgrim gerçek aşkı tekrar öğreniyor

CEVDET EMRE KIZILCAN

Bu hayatta sevdiğim üç tane şey var, birincisi biraz romantik o yüzden onu geçiyorum. İkincisi elbette ki video oyunları. Üçüncüsüyse hakkından gelmemiz gereken düşmanlar listesi olan ve onları alt ettiğimiz filmler veya diziler. Eh, bu bilginin üzerine *Kill Bill*'i bu kadar sevmeme şaşmamak lazım. Video oyunları ile bahsettiğim konuyu tek potada eriten *Scott Pilgrim vs. The World*'le ilk kez karşılaştığımda zevkten dört köşe olmamaysa hiç ama hiç şaşmamak lazım.

Scott Pilgrim ile 2010 yapımı filmi sayesinde tanıştım. İtiraf etmem gerekirse bir çizgi roman olduğunu filmi izledikten sonra öğrenmiştim. Film biter bitmez yaptığım şeyi çok iyi hatırlıyorum: Hakkında daha çok şey öğrenmek için Google amcanın kapısını çalmak. Scott Pilgrim'ın beat 'em up türünde bir oyuna sahip olduğunu gördüğümde de sevinçten havalara uçmuştum ama yere bayağı sert çakılmıştım.

Lanet olası lisans süreleri ve bürokrasi!

Scott Pilgrim vs. The World: The Game fikri beni o kadar heyecanlandırmıştı ki bir an önce bu oyunu oynamak istiyordum. Fakat lisans süresinin bitmesinden ötürü oyun her yerden satıştan kaldırılmıştı. İşin daha da vahim tarafı ilk oyun asla PC'ye çıkış gerçekleştirmediği için oynayabilmenin herhangi bir yolu yoktu. Öylesine oynamak istiyordum ki önce Best Buy'dan almayı denedim. Beceremeyince de "satılmayan bir oyunu korsan indirmek bence sorun değil ya" bahanemle gri bölgelerde takıldım ama elde ettiğim şey virüsler ve trojan atlarından başka bir şey olmamıştı.

Ubisoft'un etkinliğinden sonra *Complete Edition* etiketiyle yeniden çıkış yapacağı duyurulduğundaysa herkes *Assassin's Creed: Valhalla* ve *Far Cry 6*'yı konuşurken benim aklımda tek bir isim vardı: *Scott Pilgrim*. Hem bütün DLC'lerin dâhil olacağını, hem de PC'ye de çıkış yaptığını görünce heyecanıma heyecan kattım ve beklemeye başladım.

Bu oyun remastered sayılır mı?

2010'daki oyunu oynamamış fakat YouTube'a bol bol ekmek banan birisi olarak, her iki yapımın birbirlerinden çok da farklı olduğunu düşünmüyorum. Orijinal *Scott Pilgrim*'den tanıdığımız karakterlerle ve seviye atladıkça onların hareket listesini geliştirerek ilerliyor oyun. Scott, Ramona, Kim gibi oynanabilir karakterlerin hareket seti, tuşlar bakımından değişmese de animasyonları kendine has. Bu da o karakterleri önceden tanıyanlar için apayrı bir keyif sunuyor elbette.

Pek sevmediğim bir beat 'em up olayı olarak, dövüştüğünüz boss'un sonradan sıradan bir düşmana dönüşmesi olayı *Scott Pilgrim vs. The World: The Game*'de çok şükür ki yok. Boss'ların Ramona'nın eski sevgilileri olduğunu düşünürsek aslında olması gereken bu, çünkü boss'lar da şahıslarına münhasır. Boss'lar bu kadar özel olur da, savaşları özel olmaz mı efendim? Mis gibi boss savaşları var. Ve hatta boss'ları çok sevdiğimden mi yoksa cidden bölümlerin uzun olmasından mı bilmem, bir an önce kendileriyle kapışmayı çok isteyerek birtakım sabırsızlıklar sergiledim.

Dürüst olmak gerekirse *Scott Pilgrim vs. The World: The Game* oynadığınız en iyi beat 'em up olmayacak. Hele hareketler açılmadan, baştaki yavaşlıkla birlikte ilk başta bayağı bayabilir. Fakat filmi / çizgi romanı, hadi onu geçtim en kötü ihtimalle temasını seviyorsanız bile oldukça eğlenebileceğinize adım gibi eminim. Bir de rica ederim süper güçleri olan, inanılmaz güçlü eski manitalarınız olmasın lütfen! Sonra olan bizim gibi aşk adamlarına oluyor...



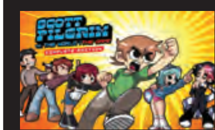
+

- Karakterler özel hissettiriyor
- Filmin temasını kusursuzca oyuncuya aktarıyor
- Boss savaşları
- MUHTEŞEM soundtrack

−

- Oyuncuyu afallatan arayüz
- Nispeten yavaş oynanış
- Bölümler uzun, oyun kısa

7+



Son Karar

Bu oyunun lisans zımbırtılarına harcanıp gitmesi gerçekten çok yazık olurdu. Neyse efendim, zararın neresinden dönülse kârdır.

TÜR: Beat 'em up | **YAPIM:** Ubisoft Montréal, Ubisoft Chengdu | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 65 TL (Playstore), 68 TL (uPlay, Epic, XBL), 109 TL (PSN), 15 $ (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** scottpilgrim.fandom.com

CALL OF THE SEA

Kozmik perdenin öteki tarafı

ONUR KAYA

Sinema sektörü kozmik korkunun babasıyla cebelleşmeye devam ededursun, oyun dünyası özellikle yürüme simülatörü, korku ve macera türlerinde H.P. Lovecraft'tan bolca beslenmeye devam ediyor. Bunların arasında Call of Cthulhu gibi ismi ve cismiyle yerini belli eden, görece büyük bütçeli olup ismin altında kalanları da var, Conarium gibi gizli cevherler de. *Call of the Sea* ikinci gruba dâhil; zevkinize uyduğu takdirde oynadığınıza pişman değil bilakis mutlu olacağınız yapımlardan.

Kızgın kumlardan

Yalnız bir noktayı en baştan aradan çıkaralım: Oyunun derdi bizi korkutmak değil. Grafiklerinden de anlayabileceğiniz üzere karanlığa, gerçekçiliğe kasan bir tarzı yok. O yüzden insanı atmosferiyle içine alıp, Lovecraft kurgularını beşiği yapmış tatlı bir hikâye anlatmak isteğinde daha ziyade. Bu hikâyedeki ana karakterimiz Norah, oyunun öncesinde sebebi sonucu pek belli olmayan bir hastalığa yakalanıyor ve bunun üzerine kocası Harry, çok sevdiği karısının başına musallat olan illete bir çare bulmak için yerküreyi gezmeye başlıyor. Harry'nin tropik bir adaya çıktığı arkeolojik geziden dönmemesi üzerine Norah da ayaklanıp biricik kocasının peşinde aynı adaya ayak basıyor. Tam bu noktada da bizi kendi perspektifine ortak ediyor.

Derin sulara

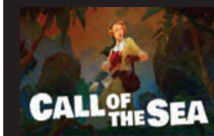
Harry Everhart ve ekibinin başına gelenleri adım adım öğrendiğimiz yolculuk süresince adadaki notları, tarihi kalıntıları ve olayların ardındaki izleri gözlemlediğimiz *CoS*, *The Vanishing of Ethan Carter*'a epey benziyor. Ondan bir tık daha zor ama macera oyunu sevdalılarını pek de zorlamayacak ayarda bulmacaları var ve haritası istediğiniz sırada gidebileceğiniz lokasyonlar barındırmıyor, hikâye bölümlere ayrılmış. Bu bölümlerde bir yandan adadaki eski medeniyetten geriye kalan yapı ve mekanizmalarla boğuşuyor, bir yandan da yer yer sualtında maceralar yaşıyoruz. Bu süreçte keşif hissiyatını çeşitlilik üzerinden vermek konusunda harika bir iş çıkarıyor oyun çünkü baskın renkler bölümden bölüme değişerek, bakması ve gezmesi harika ambiyanslar sunuyor oyuncuya. Ayrıca elbette Lovecraft'ın bilindik pek çok öyküsüne atıflarla dolu bir ortamdayız. Etraftaki notlar hem bunları, hem de oyunun hikâyesini ilgilendiren olayları kılçıksız bir şekilde veriyor. Alakalı alakasız milyon tane metin yok.

Bu keşif sürecinde *Call of the Sea*, kuş yemler gibi hikâyesiyle yemlemeyi de unutmuyor oyuncusunu. Elde genel olarak hareketli parçaları olan bir hikâye yok, bir insanın (ve gizemin) peşinde oradan oraya koşturuyoruz ancak son sahne özelinde olayların gidişatını değiştirme seçimi bize bırakılıyor. Alışılmışın dışında, devrimci, yenilikçi bir oyun değil *Call of the Sea* ki zaten bu tarz beklentiler içinde edineceğiniz bir yapım olduğunu da sanmıyorum. H.P. Lovecraft mitosuna burada anlatarak sürprizini bozmak istemediğim farklı bir açıdan yaklaşımıyla sizi tatmin edeceğine inandığım, lezzetli ve samimi bir hikâye daha ziyade. Lovecraft ve macera türünü sevenlere kesinlikle tavsiye ediyorum.

+
- Temiz ve güzel sanat tasarımı
- Tadında hikâye sunumu

−
- Ufak tefek arayüz ve kontrol problemleri

8



Son Karar

"Lovecraft'lı aşk öyküsü nasıl olur?" sorusunun cevabını merak edenleri buraya alalım.



Elbette sualtı da var.





TÜR: Yürüme Simülasyonu | **YAPIM:** Out of the Blue | **DAĞITIM:** Raw Fury
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam), 56 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-160-call

CHRONOS: BEFORE THE ASHES

Aaa... Harbiden geri gitmişiz

GÜLHİS CANPOLAT

Ben dünyanın en iyi reflekslerine sahip değilim. Ayrıca ateş etmeli oyunlardan da pek anlamam. Yok, yani senelerdir pçuv pçuv yapıyor olmama rağmen beceremiyorum, hamurumda yok. Buna rağmen *Remnant: From the Ashes*'ı oynarken çok keyif almıştım.

İş böyle olunca *Remnant*'ın ikinci oyunu gelip "devam oyunu da değil, hikâyede geriye gidiyoruz, prequel yani" dediğinde heyecanlanmıştım. Sonra öğrendim ki pçuv pçuv yapmalı değil, bildiğiniz kılıç kalkan dalmalı bir soulslike olacak, dedim, tamam. Ben bu oyunu oynarım, gönder gelsin Gunfire Games. Ama beklediğim oyun bu değildi.

Aslında çok da Soulslike değil de, gibi gibi...

Chronos'ta beni şaşırtan şeylerden ilki bir "kolay" zorluk seviyesi olması. Ben *Remnant*'tan sonra iyice burnumu sürtmesini beklemiştim *Chronos*'un ama kolay modu harbiden kolay. Fakat ilginç bir şekilde, bu kolay mod yüzünden ölüp de bir önceki kayıt noktasına atıldığımda nedense daha bir sinirlendim. Neden böyle oldu ben de emin değilim ama o noktada şunu düşündüğümü hatırlıyorum: "Ya keşke şu geçtiğim yeri bir daha geçme olayını kapatabilseydim zorluk seviyesi yerine."

Çünkü bir şeyi yeniden yapma olayı eğer zorlanıp da geçemediyseniz, hırslandıysanız eğlenceli. İncelemenize ekran görüntüsü almaya çalışırken öldüyseniz hiç de keyifli değil. Üstelik yine kendince bir hikâyesi var *Chronos*'un ve örneğin bir karakterle etkileşime geçmişken yine yanından geçince tuhaf oldu doğrusu.

Bir ölene kadar kırk defa ölmek gerek

Chronos'un asıl olayı, gerçekten ölene kadar aslında ölmüyor olmanız. Oyuna genç ve toy başlıyorsunuz. Dünyayı kurtarmak için faklı bir boyuta, bütün bu canavarların geldiği boyuta gidip bir ejderhayı öldürmeniz gerek. Bu yolda girdiğiniz labirentimsi dünyada yenildiğinizde ölmek yerine labirentin dışına atılıyorsunuz ve bir yaş yaşlanıyorsunuz. Yenilip de yaşlandıkça refleksleriniz köreliyor ama içinde bulunduğunuz dünyayla etkileşiminiz artıyor. Tabii gerçekten ölüp de başa dönene kadar.

Bu döngüyü yaşamanız kaçınılmaz çünkü savaş mekanikleri size öyle ölmemek gibi bir şans tanımıyor. Temponuzu iyi ayarlamanız lazım. Birçok diğer soulslike'ta olduğu gibi karakteriniz bir harekete başladı mı devam ettiriyor. Yani ay yanlışlıkla kılıç salladım, bloklayacaktım derseniz ölüyorsunuz büyük ihtimal.

Remnant'tan sonra...

En büyük eksikliği bir şeylerin yarım kalmış gibi hissettirmesi.



Grafik ve çevre tasarımında *Remnant* kadar iyi değil *Chronos*. Bazı ilginç mekanikleri var, aynalardan falan geçerek yolculuk ettiğiniz birkaç bölüm var mesela. Ama bunun dışında düz taş duvarlar arasında geziniyoruz. Bazen turuncu aydınlatmalı koridor, bazen mavi aydınlatmalı koridor ama koridor yani sonuçta. Biraz da fantastik RYO havası verilmeye çalışılmış ama o kadar nadir bir karakterle iletişime geçiyorsunuz ki...

Sonuç olarak düşünüyorum, bu oyunu incelemem gerekmese bu kadar oynar mıydım? Büyük ihtimalle hayır. Evet, soulslike seviyorsanız mekanik açıdan oyunla ilgili yakınılacak çok bir şey yok. Fakat içerik ve tasarım olarak benim beklediğim oyun bu değildi.

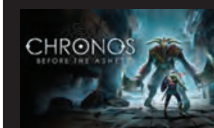
+

- Soulslike mekanikli kolay oyun (?!)
- Fantastik ögeler savaşlara da eklenmiş
- Boss savaşları yine çok keyifli

−

- Yaşlanma mekaniği biraz daha etkili kullanılabilirmiş
- Madem fantastik, mekân dizaynı biraz daha çeşitli olabilirdi
- Remnant'tan sonra görüntü kalitesi de düşük geliyor insana

6



Son Karar

Daha çok sevmeyi çok istemiştim.



Turuncudan nefret ettim sayenizde.



TÜR: Soulslike | **YAPIM:** Gunfire Games, THQ Nordic | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 135 TL (Steam, Epic, XBL), 219 TL (PSN), 30$ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** chronos.gamepedia.com

SUPER MEAT BOY FOREVER

Zaten etin kilosu olmuş 80 lira...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Super Meat Boy'un oyun dünyası içerisinde ne kadar ikonik olduğunu anlatmama gerek yok bence. Uzunca bir süredir bağımsız yapım kavramını duyuyorsak *Super Meat Boy*'un katkısı bu konuda çok ama çok yüksek. Zorluktan saç baş yolduran seviye tasarımları (burada bağımsız oyunların *Dark Souls*'u şakası yapmışım gibi düşünün), kendine has mizah anlayışı ve milyon dolarlık şirketlerin güvenli alanlarından çıkmamasından ötürü hasret kaldığımız yaratıcılığı ile *Super Meat Boy*, sadece o döneme değil tüm zamanlara damgasını vurdu desem abartmış olmam.

Hem bağımsız oyunları hem de *Super Meat Boy*'u çok seven birisi olarak *Super Meat Boy Forever*'ı gördüğüm günden beri çok büyük beklentiler içerisindeydim. Fakat sonradan öğrendiğim iki bilgi beni hayal kırıklığına uğratmaya yetti. Birincisi, ilk *Meat Boy*'u yaratan ve *The Binding of Isaac*, *The End is Nigh* gibi birbirinden güzel flash oyunlar yapan Edmund McMillen'ın ikinci oyunun kadrosunda bulunmamasıydı. İkincisi de *Super Meat Boy: The Game* adı verilmiş bir mobil oyunun iptal edilerek *Super Meat Boy Forever* projesine geçilmesi bilgisiydi. "Aman ne kadar kötü olabilir ki, *Meat Boy*'du bu sonuçta!" diye düşünürken nihayet cevabımı buldum. Evet, gayet de kötü olabilirmiş.

Deja vu!

İlk oyunda kurtardığımız sevdaluğumuz Bandage Girl'le işler iyi gitmiş olacak ki artık tatlı mı tatlı, şeker mi şeker bir evladımız var: Nugget! Gerçekten doktor olmayan Dr. Fetus ise artık mutluluğumuzu kıskanmasından mıdır bilmem, bir kez daha kahramanlarımıza saldırdıktan sonra bu sefer de Nugget'ı kaçırıyor! Meat Boy ve Bandage Girl de çocuklarını kurtarmak için dişli çarkları, iğneleri ve büyük makineleri aşıyorlar.

Yani *Meat Boy* gibi bir oyunda sırf olması için olan bir hikâyeden dem vurmak pek saçma. Bu konuda söyleyebileceğim tek şey, hikâye sekansları ve ara sahneler ilk oyuna bayağı selam çakıyor. Hatta bazen o kadar çok selam çakıyor ki bir devam oyunu değil de yeniden yapım oynuyormuşsunuz gibi hissettirmeye başlıyor. Hani "Olm 2021'de flash desteği kesiliyor, *Super Meat Boy*'u başka bir motorda mı yapsak acaba?" diye bu projeye giriştiklerini düşündüm bir anlığına. Bunu destekleyen bir argümanım daha var, o da seviye tasarımlarının teması. İlk *Meat Boy* oyunundaki tema sıralaması ikinci oyunda neredeyse aynı sıralamayla bulunuyor. Yani uzun bir süre sonra bunları görmek ilk başta beynimin nostalji merkezini uyardığı için tebessüm ettirdi. Fakat uzun vadede "yeni oyun" gibi hissettirmediği için de rahatsız etti.

"Koşalım, koşalım, kaçalım!" –Beyoğlu Mızıkacıları

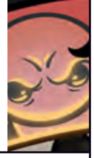
Super Meat Boy Forever'ın asıl sorunları inanın bana bunların hiçbiri değil. İlk oyunu oynarken kendi kendime söylediğim tek şey "Hay elimin ayarına tüküreyim! Tamam şimdi geçiyorum



Eğer "şirinlik" bir ülke olsaydı, başkanı kesinlikle Nugget olurdu











Sizin de travmatik anılarınız canlanıyor mu şu görsellere baktıkça?

burayı!" iken ikinci oyundaysa "Böyle yapmak kimin fikriydi?" oldu. Hani demiştim ya aslında bir mobil oyun projesinin iptalinden türetilmiş diye, *Super Meat Boy Forever*'da otomatik koşma modu var bu nedenden ötürü. Bunu gördüğüm an (ve ayarlarda bunu kapatmanın bir yolunu bulamadığımda) iki kez çekilmiş az yağlı bir kıyma gibi hissettim kendimi. *Super Meat Boy*'un fikrine, felsefesine ve "düşünce" ile alakalı aklınıza gelebilecek tüm kelimelere hiç yakışmamış bu otomatik koşma mekaniği.

Bir kere her şeyden önce tasarımcı ekibin yaratıcılığını öldürmüş. Seviye tasarımları eskisi kadar keyifli hissettirmiyor. Çünkü eskiden yürüme hızınız gibi bir etken bile zıplama menziline doğrudan etki ederken bu durum sadece "boşluk tuşuna ne kadar şiddetli bastığınıza göre"ye indirgenmiş durumda. Bu da seviyelerin tasarımına doğrudan etki etmiş oluyor haliyle. Bölümleri niteliksizleştirmenin yanı sıra bayağı da basitleştirmiş. Basitleştirmiş derken yanlış anlaşılmak istemem. İlk oyunla kısas ediyorum. Yoksa *Super Meat Boy Forever*'ın da tersi pis.

Bu "niteliksizleştirme" konusunda çok yüklendiğimi düşünüyorsanız şöyle bir örnek vermek isterim: Diyelim ki bir manevra aldınız ve normalde sağa doğru yürümeye giderken birdenbire sola gitmeye başladınız. Ekrandan çıktığınız gibi ölüyorsunuz.

SANCILI GELİŞTİRME SÜRECİ

İlk aşamada Super Meat Boy: The Game isminde bir mobil oyun üzerinde çalışılıyor, evet. Fakat bu oyun üzerinde ne zaman çalışıyorlar biliyor musunuz: 2011'de. Hatta orijinal Meat Boy'un yaratıcılarından Tommy Refenes bu oyun üzerinde çalışmaya başlıyor. 2014'te duyurusunu geçtikten sonra 2015'te çıkması beklenirken Team Meat radikal bir karar alıp projeye baştan başlıyor. Neden projeye baştan başlandığıyla alakalı herhangi bir bilgi yok. Fakat serinin yaratıcısının 2011'de geliştirmeye başladığı proje, 2020'de anca çıkış gerçekleştirince insan düşünmeden edemiyor.

Bu arada başıma bir iki kere falan da gelmedi bu yani, bayağı olabilen bir şey. Evet, yanlış bir hamle yaptığınızda ölümle cezalandırılmanız kadar mantıklı bir şey daha yok. Fakat bu "sizin" hatanız olduğunda adil, oyunun hatası olduğunda değil.

Saldır, Et Oğlan!

Allah'tan ekibin yeni eklediği şeyler oyuna güzel şeyler katmış da oyunu oynanabilir kılmış. Artık karakterimiz hem havada hem de yerde kayarken atak yapabiliyor. Bunu da seviyelere düşman ekleyerek ve tabii ki en önemlisi boss savaşlarını yeniden tasarlayarak kullanmışlar. İlk oyundaki lineer boss'lar yerini bayağı bildiğiniz mücadele içinde olduğunuz boss'lara bırakmış durumda. *Super Meat Boy*'un platform sekansları ile *Super Meat Boy Forever*'ın boss savaşları birleşse inanılmaz güzel bir şey ortaya çıkardı anlayacağınız.

Her neyse, biliyoruz ki 2021'de *Super Meat Boy Forever* mobil cihazlar için de çıkış gerçekleştirecek. Mobil bir arayüz içerisinde otomatik koşmanın olduğu bir *Super Meat Boy* oyununun iyi olacağına eminim. Ama bu haliyle PC'lerde ve konsollarda pek de eğlenceli olmadığını düşünüyorum. Canım et çekerse (ki çekmese iyi olur şu sıralar :P) ikinci oyunu oynamak yerine defalarca bitirdiğim ilk oyunu bir kere daha oynamayı tercih edeceğime eminim. Yara bandını da artık hallederiz bir şekilde, n'apalım...

+

- Atak özelliği güzel kullanılmış
- Boss savaşları ilk oyuna nazaran iyi
- Görselliği çok hoş

−

- Otomatik koşma Meat Boy'a hiç yakışmamış
- Seviye tasarımları o kadar da başarılı değil
- Atmosferi veremeyen soundtrack

6

SUPER MEAT BOY FOREVER

Son Karar

Super Meat Boy Forever iyi bir mobil oyun olacak olabilir fakat büyük ekrandan ne yazık ki o kadar da keyifli değil.

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Team Meat | **DİJİTAL İNDİRME:** 33 TL (Epic), 20 $(Nintendo e-Shop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** supermeatboy.fandom.com

EVERSPACE 2

Boşluk ve sonsuzluk

ALİ SEZGİN

Bazen oyun yapımcılarının yeni bir projeye başlarken duvara bir kareli bir kâğıt asıp ellerindeki dart oklarını rastgele attıklarını düşünüyorum. Dartların hedefinde hangi oyun türleri varsa onları birleştirerek yeni bir oyun oluşturuyorlar. Örneğin ilk *Everspace*, roguelike ve uzay simülasyonu türlerini birleştiren oldukça sıra dışı bir oyundu. Ölünce bütün bilgileriyle klonlanan bir pilotu canlandırdığımız oyunda gittikçe güçleniyor ve bu sayede oyunun başında bizi öldürecek zorlukların üstesinden geliyorduk.

Bu garip türler karışımı oyun tuttu ve arkasında ciddi bir hayran kitlesi oluşturdu. Aklı başında bir yapımcının bu kitleyi arkasına aynı türde daha büyük ve daha iddialı bir oyun yapmasını beklersiniz değil mi? Roguelike ve uzayı birleştiren yapımcıların normal bir karar vermelerini bekliyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü artık erken erişimde de olsa mis gibi bir helikopterli uzay simülasyonumuz var.

Eskidendi o klonlama işi

Everspace 2 ilk oyundaki klon pilotun son hayatında geçiyor. Yani bütün bilgileri ve öğrendikleri yerinde dursa da artık başka bir hayatı yok. Karakterin ölmesi demek oyunun da bitmesi anlamına geliyor ki bu da doğal olarak bütün roguelike elementlerine veda edeceğimiz gerçeğini gün yüzüne çıkarıyor. Bunun yerine sektörlere ayrılmış büyükçe bir uzayımız ve erken erişimden görebildiğim kadarıyla ilgi çekici bir uzay operamız mevcut.

Everspace 2'de uçuş fizikleri *Elite Dangerous, No Man's Sky* ve *Star Citizen* gibi oyunlardaki uçak misali giden uzay gemilerine alışmış oyuncuları bir nebze zorlayacak. Çünkü bu sefer bir uçaktan çok helikopter uçuruyor hissini yaşıyorsunuz. Yine salvolar yapmak ve düşmanı yüksek hızda haklamak mümkün lakin asıl aksiyon bir FPS oynarkenki gibi manevra yaparak, iticilerle ani lokasyon değişikleri yaparak ortaya çıkıyor. *Elite* gibi oyunlardan daha iyi veya kötü olduğunu söylemek güç ama daha farklı olduğu bir gerçek.

Uzayın duvarı

Farklı demişken, açık dünya uzay oyunlarına alıştıktan sonra *Everspace*'de yükleme ekranına denk gelmek beni biraz olsun afallattı açıkçası. Benzer çoğu oyun bir solucan deliği efekti veya oyuncuyu boşluğa atıp "çaktırmadan" yeni bölümü yükleme işine girerken *Everspace 2*'de ekranın ortasında beliren yükleme ekranı bu durumu biraz daha belirgin hale getiriyor. Neyse ki oyun alanları oldukça büyük ve madencilikten ticarete, korsan avcılığından daha resmi savaşlara çok sayıda aktiviteye girebiliyorsunuz. Oyunun kendisi oyuncuyu nazikçe "ana göreve giderken yan görevleri de yapar gemini geliştirirsin" mantığına soktuğu için ister istemez haritayı görüyorsunuz. *Everspace*'in adının aksine sınırlı bir alanda geçmesi harika sahnelerin oyuna dâhil edilmesini mümkün kılmış. *Elite*'deki gibi rastgele oluşturulan prosedürel ortam ve gezegenlerin aksine en ince detayına kadar düşünülmüş bir ortamda gemi enkazlarını, maden sahalarını ve nice detayı görüp inceleyebilmek güzel geldi.

Oyunun oynanış tarzı farklı olsa da düşmanlar konusunda öyle büyük farklılıklar yok. Kendi boyumuzda it dalaşı yapabileceğimiz gemiler haricinde büyük kruvazörler ve intihar saldırısı yapan drone benzeri robotçuklarla bol bol boğuşuyor olacaksınız. Ben ana hikâyenin sunduğu içeriği yaklaşık 12 saat içinde bitirdim lakin buna rağmen atladığım 5-10 saatlik yan görev de kalmıştı. Henüz erken erişiminin ilk günlerindeki bir oyun için bence gayet yeterli bir rakam. Oyunun çıkışı için de 2022 yılı belirlenmiş.

Erken erişimde olan bir oyunda çalışan bir oyun geliştiricisi olarak henüz bitmemiş oyunlara karşı ironik bir önyargım olsa da *Everspace 2*'de gördüklerim beni fazlasıyla tatmin etti. Bu sefer *Everspace*'in de ötesinde özel bir ürünün bizleri beklediğini hissediyorum.

+

- **Uzayın en güzel yerlerini yakalamışlar**
- **Erken erişimin başındaki bir oyuna göre dolu dolu içerik**

−

- **Takas ve ticaret sistemleri tam oturmamış**
- **HOTAS kontrol desteği düzgün çalışmıyor**

Son Karar

Kaptanınız konuşuyor. Uzayda geçecek bu 1.5-2 yıllık yolculuğun sonunda harika bir oyuna ulaşmış olacağız. İyi yolculuklar dileriz.

Mağaralar ve gezegenler uzayın karanlığından sıkıldığınızda yöneleceğiniz kaçış rotanız olacak.





TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Rockfish Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 67 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-160-es2

KING ARTHUR: KNIGHT'S TALE

Bildiğimiz hikâyenin bilmediğimiz bir anlatısı

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Güncel kurgulardan hiç şikayetçi olmasam da uzun asırlar sonucu doğal bir şekilde oluşturulmuş mitoloji ve hikâyelerin benim için özel bir yeri var. *King Arthur* da daha ilk fragmanını gördüğüm anda radarıma girmişti oyunun erken erişim sürümüne kavuştuk.

Şövalye, uyan!

Bu klasik bir Kral Arthur hikâyesi değil; bizi çok daha karanlık ve felaketin kıyısında bir dünya bekliyor. Gölün Leydisi tarafından ölümden geri çağrılan kahramanımız, Camelot'u sarmalayan karanlıktan kurtarıp bu laneti yok etmekle görevli. Zaten gerek mekanlar gerek de müzikler bu temaya uygun hazırlanmış ve oyuna başladığınız andan itibaren o karanlığın sizi sardığını hissediyorsunuz. Maceranız boyunca da hırsızından zombisine böceğinden devine bu tekinsiz dünyadaki türlü düşman başınıza musallat oluyor.

Bu dünyayı nasıl şekillendireceğinizse sizin elinizde; Camelot'u yeniden inşa etmek zaten hem ana hikâyede hem de oynanışta önemli bir yere sahip. Ayrıca oyun boyunca alacağınız kararlarla adaletli veya zalim bir hükümdar olabilir, bir yandan da topraklarınızda Hristiyanlığı yayabilir veya eski inançlara dönüşü sağlayabilirsiniz. Bu yönelimleriniz ahlak çizelgenizi farklı yönlerde geliştirerek maceranıza farklı bonuslar sağlıyor.

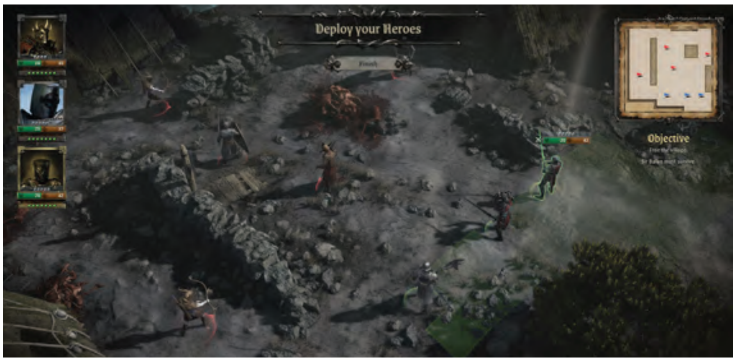


Oyunun genel atmosferi karanlık bir Kral Arthur yorumunda olduğunuzu ilk saniyeden itibaren hissettiriyor.

Tüm Avalon'un kahramanları, birleşin!

Yolculuğunuz boyunca karşılaştığınız çeşitli kahramanlar da yuvarlak masanızdaki boş sandalyeleri doldurup zorlu görevlerde size eşlik ediyorlar. Ben oyunun görev sistemini özellikle beğendim; temelde o bölgedeki baş düşmanla mücadele etmeniz gerekse de doğrudan son dövüşe gitmek yerine haritayı keşfedip hem daha küçük mücadelelerle karakterlerinizi geliştirebiliyor hem de çeşitli ödüller, kamplar veya son mücadelede işinize yarayacak ipuçları bulabiliyorsunuz.

Bu keşif sistemi gayet güzel bir şekilde entegre edilmiş tur tabanlı dövüş sistemiyle de birleşince ortaya eğlenceli bir oynanış çıkmış. Tabii karşılaşmalar sırasında dikkatli olmanız gerek, zira *King Arthur* karanlık atmosferinin yanında oynanış anlamında da bolca *Darkest Dungeon* esintileri taşıyan acımasız bir oyun. Başlangıç görevlerinden itibaren her adımınızı dikkatle hesaplamalısınız, yoldaşlarınızı ölümden döndürme yok.



Bırakmadılar ki oynayayım

Maalesef *King Arthur*'un şu anki en büyük problemi de bu cüretkâr sisteminden kaynaklanıyor. Oyunda elle kayıt sistemi bile olmadığı ve her şey hamle anında otomatik kaydedildiği için ilerleyişinizi imkansız kılan ciddi bir hatayla karşılaştığınızda maalesef baştan başlamak dışında bir seçeneğiniz kalmıyor. Ve erken erişimin doğası gereği oyun şu an bu hatalarla dolu. Kaç kez 2-3 saatlik ilerleyişimi çöpe atıp baştan başlamam gerekti inanın bilmiyorum.

İşin daha kötüsü, klasik roguelike oyunlarının aksine hikâyeye, diyaloglara önem verilmesi ve önceden hazırlanmış bölüm tasarımlarının kullanılması her baştan başladığınızda 3 saate yakın süre tamamen aynı şeyleri tekrardan oynamanızı gerektiriyor. Buna geliştirme sürecinde nasıl bir çözüm getirebilirler bilmiyorum ancak şu anki haliyle oldukça can sıkıcı.

+

- Hikâye ilgi çekici
- Atmosferi gayet güzel
- Dövüş sistemi iyi oturtulmuş

−

- İrili ufaklı çok fazla can sıkıcı hata var
- Tekrar oynanabilirliği bu haliyle çok düşük
- Kamera sistemi kesinlikle elden geçmeli

Son Karar

Erken erişimden hatalarından arınarak çıkarsa çok iyi oyun olacak ama şu haliyle sorun olunca en baştan başlamak gerekiyor, çekilmiyor.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** NeocoreGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 57 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-160-arthur



FALLOUT 76

Evet hâlâ oynuyorum, pişman değilim

ONUR KAYA

F76'ya üç beş güncelleme biriktirip toplu bir Update yazısı yazayım demiştim, malum Bethesda'nın yayınladığı, oyuna gelecek yenilikleri duyuran koca bir yol haritası vardı. Bu yol haritasının içeriği gecikmeli bile olsa neredeyse tamamlandı, hatta üzerine bile çıkıldı neredeyse. Sonbahar ve kış süresince iki büyük güncelleme geldi, ilki *One Wasteland* idi, ikincisi de *Steel Dawn*.

Radroach ayrıntıda gizli

One Wasteland'in en büyük getirisi, düşman seviyelerine ve hasar hesaplamalarına ciddi bir ayar çekmesi oldu. Haritadaki bölgelerin belli seviye aralıkları vardı ve bu yüzden en zor bölge olan Cranbery Bog'u temizleyebilecek hale gelebildiğinizde diğer bölgelerin pek bir anlamı kalmıyordu. Haritanın ne kadar güzel ve çeşitli olduğunu düşününce, bu oyunu yaralayan bir şeydi. Haritadaki düşmanların seviyenize göre ayarlanması ve düşmanların tavan güçlerinin artırılması yanında bunların kişiye spesifik olması sağlandı. Yani tıpkı *Borderlands 3*'teki gibi, aynı düşmanın seviyesi size ayrı, yanınızdaki arkadaşınıza ayrı ayrı ayarlanıyor. Bu sayede arasında seviye uçurumu olan oyuncular oyunu beraber keyifle oynayabiliyorlar. Ayrıca Perk, eşya vesaireden gelen hasar bonusları artık ayrı ayrı uygulanmıyor, yüzdeleri toplanıp hesaplanıyor. Yani iki farlı kaynaktan %20'şer hasar bonusu aldığınızda 100x1.2x1.2=144 değil 100x1.4=140 hasar vuruyorsunuz. Buradaki örnek hesapta çok bir fark yok elbette ama oyun içinde fark çok, artık daha dengeli aldığınız ve vurduğunuz hasarlar.

İşin matematiğindeki değişimlere ek olarak bir de Legendary Perk'ler ve Daily Ops görevleri var. Daily Ops görevleri kendi ödül havuzuna sahip olan ve hızlı temizlediğinizde nadir ödülleri düşürme şansınızın arttığı bir çeşit raid. Düşmanlara görünmezlik, vurduğunu yavaşlatma, son darbeyi yakın dövüşte vurma zorunluluğu gibi özellikler ekliyor, yine *Borderlands 3*'ün Mayhem zorluklarına benziyor bu da. Legendary Perk'lerse, fazla Perk kartlarınızı Perk Coin'e çevirip bunlarla farklı pasif bonuslar sağlayan ve 4 farklı seviyesi bulunan üst seviye Perk'ler alabilmenizi sağlıyor. 300-500 seviyelere geldiğinizde artık bütün kartları açmış olacağınızdan, fazlalardan kurtulmak ve karakter geliştirmeye devam edebilmek açısından epey faydalı bir ekleme.

Kardeş kardeş Ateşteyim söylemek

Gelelim *Steel Dawn*'a. *Steel Dawn*'un olayı elbette ki Brotherhood of Steel'i yeni bir görev serisiyle Appalachia'ya getirmesi. Grubu Atlas Observatory'ye yerleştiren güncelleme, tıpkı *Wastelanders* gibi eski bilindik *Fallout* tadında, yer yer hikâyenin gidişatını etkileyen tadımlık seçimler de sunan, 4-5 saatlik bir görev zinciri ekliyor oyuna. İkinci büyük getirisiyse Shelter sistemi. Oyundaki C.A.M.P inşa kuralları oyunun en sadık ve sıkı oyuncu kitlesini Bethesda'nın sürekli bir şeyleri düzeltip öbür tarafta başka şeyleri bozmasıyla bezdirmişti bir ara. Artık kendi minyatür Vault'umuzu kurup bir güzel dayayıp döşeyebildiğimiz, daha özgür inşa olanakları sunan Shelter sistemi de buna ithafen eklendi. En güzeli de yerüstü veya yeraltı kampı arasında seçim yapmak zorunda olmamamız. Bildiğiniz üzere normal kamplara koyabileceğimiz eşyaların belli bir limiti var. Shelter kurduğunuzda çok daha yüksek bir limite sahip oluyorsunuz ve ikisi birbirinin eşya bütçelerinden yemiyor.

Bütün bunlar da yetmedi, Ocak sonuna doğru gelen yamayla bir de envanter sistemi elden geçirildi. Artık yiyecek/içecekler ve zırhlar kendi sekmelerine sahip, son alınan eşyaları bulabileceğiniz bir kısım daha var. Çok sayıdaki eşyaların yığın olarak ne kadar ağırlık yaptığını görebilmek gibi arayüz geliştirmeleri yapıldı vesaire. Ayrıca 2018'den bu yana gelen ilk kasa genişletmesi de bu yamayla oldu. Oyun ilk çıktığında 400 olan, sonra 600'e ve 800'e çıkarılan kasa kapasitesi, 1200'e çıktı ki bu basit ama çok önemli bir yenilik çünkü Fallout 1st alıp Scrapbox'a erişim sağlamadan hem eşyalara hem materyallere yer yetirmek çok zor oluyordu, "şundan 50 şundan 100 tane tutayım" diye diye envanter kurcalamakla ciddi zaman harcanıyordu. Şimdi bu konuda daha rahat olacak üyeliğe sıcak bakmayan oyuncu kitlesi.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** fallout.fandom.com







Bence zorlasak kumda patates yetişir ama...

STARDEW VALLEY 1.5

Deniz, kum, güneş zamanı heyyoo!!

GÜLHİS CANPOLAT

Eğer çok meşhur olduğu dönemlerde bir şekilde kendisinden kaçmayı başarabildiyseniz, o zamandan beri de bir taşın altında yaşıyorduysanız, *Stardew Valley* büyükbabanızdan kalan bir çiftlik evini devraldığınız şirin bir macera oyunu. Biraz kendi meyve sebzenizi yetiştirme, biraz madenlerde canavar kesme, biraz büyü, biraz utangaç kasaba doktorunu baştan çıkarma... Yapacak şey çok yani.

Çıktığından beri aktif bir topluluğu var *Stardew Valley*'nin, geliştiricisi de üzerinde çalışmaya devam ediyor. Bundan daha önce de birkaç güncelleme almıştı ama sanırım 1.5 şimdiye kadar tek seferde gelen en büyük içerik eklentisi.

Ginger Island için son çağrı!

Elbette 1.5 güncellemesinin getirdiği yeniliklere gelebilmek için şimdiye kadar var olan şeyleri önce bir bitirmek gerekiyor. Yeni eklenen bölge olan Ginger Island'a gidebilmek için ya Community Center'daki her junimo paketini tamamlamış olmanız ya da JojaMart üyeliklerinin hepsini satın almış olmanız lazım.

Sonrasında Willy'nin dükkânından bir bilet satın alıp Ginger Island'a doğru yelken açabilirsiniz. Mecazen diyorum tabii, Willy'nin teknesinin yelkeni yok nitekim. Ama Ginger Island'da bolca zencefil var. Ve dans ediyorlar.

Bu papağanlar demin bana ev mi yaptı?!

1.5 güncellemesi tropik temalı. Böyle olunca doğal olarak da deniz kenarı temalı bir de ev eklemişler, yeni oyuna başlarken seçtiklerinizden. Neden olmasın? Fakat bu evi yeni başlayanlara önermiyorlar. Örneğin bir şeyler yetiştirmek daha zormuş çünkü tarla fıskiyelerinin içine kum kaçıyormuş ve tıkanıyorlarmış. Değişik bir gerçekçilik anlayışı var *Stardew Valley*'nin.

Ginger Island'a gidiyorsunuz ve her işinizi, altın cevizler karşılığında papağanlara yaptırıyorsunuz. Papağan! Bu cevizleri al ve bana çiftlik evi kur. Papağan! Bu cevizleri al ve bana sahil kenarında bar inşa et. İki de şezlong at. Sevabına bir kokteyl sallasın bir taneniz de, hadi yavrum.

Abi ceviz altınsa bu hayvanlara ne yararın var? Altından anlıyorlarsa neden ceviz şeklinde olmasına ihtiyaç duyuyorlar? Benim tarla fıskiyeme neden kum kaçıyor?! Allah'tan cheat modlarım var.

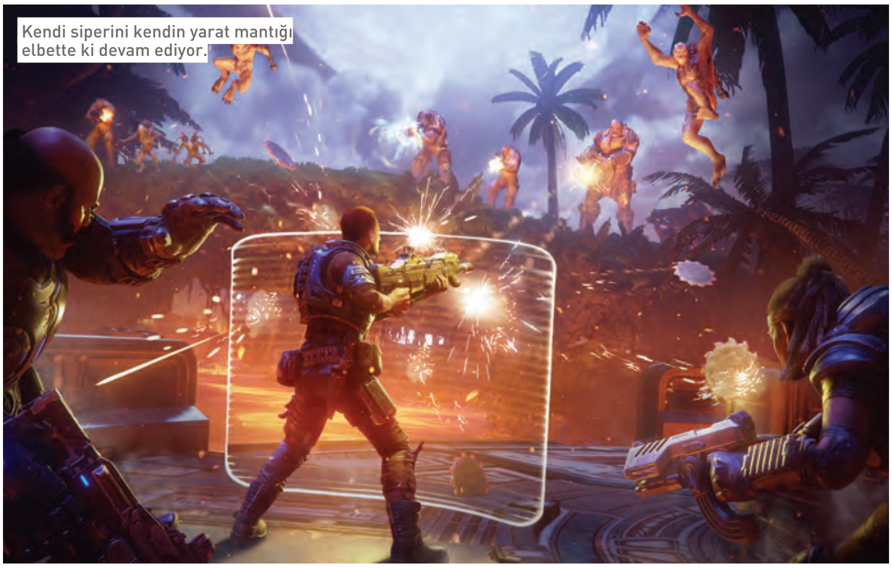
Tabii sadece kozmetik değil eklentiler. *Stardew Valley*'nin formülü aynı da olsa hikâye olarak da değişik şeyler eklenmiş. Örneğin Ginger Island'ın batısında küçük bir barakada yaşayan bir kadın var, sizden kaybolan korsan kocasına ait bir şeyler bulmanızı istiyor.

Gizemli, acayip gezegenlerle süslü değişik bir kapı var. HMM KİMİN ACABA?! Falan fişman derken aslında amma bir şey ekleniyor oyuna.

Fiyat performans uçmuş durumda

Şu anda *Stardew Valley*'i Steam'den 24 liraya alabiliyorsunuz. Hele yakında Çin yeni yılı vesilesiyle indirimler de olur, daha bile düşer fiyatı. Bu son güncellemeden sonra gerçekten bu kadar düşük fiyata alıp bu kadar uzun süre tek başına oynayabileceğiniz bir çiftlik oyunu var mı, emin olamıyorum. Ha çok oyunculu modu da var, biraz da öyle oynarsınız ki aynı anda oyuna girmeniz gerekmiyor aynı çiftliği kullanmak için.

TÜR: Macera | **YAPIM:** ConcernedApe | **DAĞITIM:** Chucklefish | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** stardewcommunitywiki.com


Kendi siperini kendin yarat mantığı elbette ki devam ediyor.





GEARS 5: HIVEBUSTERS

Kovan avcılığı da iyi hissettiriyormuş

SABRİ ERKAN SABANCI

Microsoft son dönemde beni gerçekten şaşırtıyor hiç beklemediğim hamleler yaparak. Hepsi de böyle "haşırt" diye çıkıyor ortaya. Zenimax'in satın alımı mesela, bir anda sosyal medyalara düştü "Merhaba biz Zenimax'i aldık, hadi görüşürüz" diye. Yahu siz ne ara karar verdiniz, 7.5 milyar doları ne ara Satya Nadella'dan aldınız, ne oldu öyle..? Aynı seviyede olmasa da *Gears 5*'e gelen bu ek paket de benzer bir etki yarattı. The Coalition ek paketin çıkmasından resmen günler önce "merhaba, biz böyle bir ek paket yaptık, 15 Aralık'ta görüşürüz" dedi ve gitti. *Gears*'a ücretsiz çoklu oyuncu içeriği eklenmesine alışmıştım zaten, ama en beklemediğim şey bu ek paketin bir HİKÂYE EK PAKETİ oluşuydu. Böyle durduk yere bir anda *Gears 5*'i tekrar indirdim, neyse ki *Gears*'a yeni gelen kurulum sistemiyle 40 küsur GB, 8 GB oldu, ek paket dışında bir şey indirmek zorunda kalmadım.

Kısa, öz, etkili

Hivebusters ek paketi 3 saat uzunluğunda, bu 3 saatin içine de yeni karakterler, mekânlar, hikâyeler ve mekanikler sıkıştırmayı başarmış bir ek paket. Kait Diaz'ın üçlemesinin tahminimce sonu olacak *Gears 6*'dan önce oyunda görebileceğimiz birçok şeyin temelini atmışlar da diyebiliriz aslında, çünkü her ne kadar temel olarak hâlâ bir *Gears* oyunu olsa da yeni olan ve değişen şeyler de var.

İlk olarak gözünüze çarpacak şey, *Gears 5*'in aksine üç farklı karakterin üçünün de insan olması olabilir mesela. *Gears 5*'te üçlü olarak co-op oynamak isteyenlerin illa biri robotla ayak işleri yapıyordu, o da haliyle can sıkıcı bir tecrübe olabiliyordu bazıları için. *Hivebusters* klasik co-op yöntemine dönmüş ve kısa da olsa eğlenceli bir *Gears* tecrübesi yaşatmış.

Bunun yanı sıra oyundaki üç karakterin de farklı ultimate yetenekleri var. Keegan çevresindekilere ekstra mermi verebiliyor, Mac kendini ve yanındaki ekibi koruyabilen bir kalkan açıyor ve sanırım aralarındaki en sıkıcı yeteneğe sahip olan Lahni'nin de elektrikli bıçağı var. Solo oynarken Keegan ya da Mac'i seçmek daha mantıklı ama co-op oynarken herkese görev düşüyor haliyle, o yüzden pek sıkıntı olacağını sanmıyorum. Ayrıca yine *Gears 5*'teki robotumuzun geliştirmelerini yapabildiğimiz gibi bu karakterlerin de yeteneklerinin geliştirmelerini çevreden toplayarak yapabiliyoruz.

Ama benim *Hivebusters*'da en sevdiğim şey kesinlikle bölüm tasarımları oldu. *Gears 5*'in yarı-açık dünya denemesinden sonra daha lineer bir *Gears* oyunu olması biraz "geriye dönük" gibi bir hareket görünse de herhangi bir *Gears* oyununda oynadığım en eğlenceli bölümlere imza atmışlar *Hivebusters*'da. *Gears 5*'te karakterlerin yokuş aşağı kaydığı bazı kısımlar vardı mesela, ne zaman o bölümlerden birini oynasam hep "yahu şu mekaniği bir bölümde tam olarak kullansaymışsınız keşke" diyordum. *Hivebusters*'da vallahi de yapmışlar! Bir de lav nehrinin üstünde metal bir plakayla sörf yapıp Kovan katliamı yaptığımız bölüm vardı ki, aman aman… Bir sürelik aksiyon ihtiyacımı karşıladı resmen.

Eee, peki ya şimdi?

Hivebusters gerçekten tadını damağınızda bırakarak ayrılıyor. 3 saat bir ek paket için pek de kısa olmasa da bu ek paketin en azından birkaç saatlik daha gideri varmış, çünkü tam karakterlere ısınıp mekaniklere ve olaylara alıştığınız anda eğlenceli bir boss dövüşünün ardından neredeyse cliffhanger olarak bitiyor. Evet, fazla uzatmamış olmaları güzel ve Game Pass Ultimate abonesiyseniz resmen bedavaya oynadığınız bir ek paket için yeterli ama… Daha fazlası da olabilirdi. The Coalition umarım *Gears 6* öncesi böyle ufak bir tane daha ek paket yayınlar demek istiyorum ama kendimi beklentiye de sokmak istemiyorum. Beklentiye girmeyince güzel şeylerle karşılaşıyorum.

8

TÜR: TPS | **YAPIM:** The Coalition | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 129 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/gearsofwar

DOOM ETERNAL

one | x|s | sw | ps5 | ps4 | win | **sw**

Cep cehennemi

Özellikle salgın öncesi dönemde en büyük yoldaşlarımdan biri Nintendo Switch olmuştu. Bugünlerdeyse arada çıkan Nintendo oyunlarına ayırdığım zaman haricinde cihazı kullanamaz hale geldim. Çünkü artık ev partilerine gitmiyorum, dışarı çıkmıyorum ve evimden uzakta günler geçirmiyorum. Bu yüzden bundan bir yıl önce olsa bir uçakta veya kafede oynamak için delireceğim Doom Eternal'ı neden evimdeki en zayıf oyun konsoluyla oynamak isteyeceğimi düşünürken buldum kendimi.

Doom Eternal, harika görsellerine rağmen çok düşük sistemlerde bile harika çalışan bir oyun. Bu yüzden aynı ilk Doom gibi Switch'te biraz kayıplarla da olsa çalışması beni o kadar şaşırtmadı. Oyunu Xbox One X ve PC gibi sağlam platformlarda oynamış ve bitirmiş bir oyuncu olarak elbette Eternal'ın bu kayıpları benim daha çok gözüme battı. Eğer elimde sihirli bir değnek olsaydı oyunu 30 yerine 60 fps olarak oynayabilmeyi dilerdim. Özellikle Doom gibi yüksek tempolu bir oyunda bu fark inanın ki çok fark ettiriyor. Buna rağmen Doom'u oynanabilir kılan o oynanış döngüsü ve oyun mekanikleri olduğu gibi yerinde. Çözünürlüğü ne olursa, kare sayısı kaç olursa olsun iblislerin kafasını birbirinden yaratıcı şekilde ezmek her yerde iş yapıyor.

Ben yine de Doom Eternal'ı ekrana bağlı olarak değil de yatağın dibinde veya balkona çıkıp güneşlenirken mobil olarak oynamanın daha ideal olduğunu düşünüyorum. Sonuç olarak televizyon ve monitör karşısında daha iyi Doom deneyimi sunan cihazlar mevcut ama Switch'in verdiği mobil deneyimin bir benzeri daha yok.



Doom Eternal, Switch'e çıkabilmek adına bazı feragatler vermiş olsa da özünden ve onu özel yapan içeriğinden hiçbir şey kaybetmemiş. Eğer iyi bir PC veya güçlü bir konsolunuz yoksa veya en azından covid bittikten sonra bol bol gezmeyi planlıyorsanız bence Switch sürümü hâlâ kötü bir tercih olmayacaktır. Yine de siz siz olun, neler kaçırdığınızı görmek için diğer Doom Eternal sürümlerine göz atmayın. ■ **ALİ**

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** doom.fandom.com

+
- Aslını aratmayan bir port
- Oyun temposu olduğu gibi duruyor
- Yüksek aksiyon dozajı

−
- Tempoyu düşüren platform bulmacaları
- 720p televizyonlar için düşük kalıyor
- Pro Controller yoksa Joy-con zorluyor

8

Son Karar

Daha güçlü bir cihazda oynamayı tercih ederim ama ileride bolca gezme planlarınız varsa Doom'u cepte sayabilirsiniz.





THEDAWN

win

Mini mini Nier Automata

Nier Automata'nınkine benzeyen post apokaliptik dünya, mor saçlı anime kızı, bir sürü olumlu Steam yorumu ve bedava! E yıldızlar bu şekilde bir araya gelmişken TheDawn'ı oynamasam evrene ayıp etmiş olurdum.

1 saatte bitiveren mini bir aksiyon oyunu TheDawn ve şaşırtıcı derecede de başarılı. Ufacık oyuna olabildiğince eğlenceli mekanik doldurmuşlar. Kısa ve uzun mesafeli menzilli saldırılarımız, cep-evren açarak bir bölgede zamanı dondurma, zamanı geriihsararak iyileşme, barımız dolunca kullanabildiğimiz über güçlü hareketimiz derken 1 saat 2-3 çeşit düşmanla ve bir de iyi tasarlanmış boss'la dövüştükten sonra tadı damağınızda kalıyor.

Küçük ve ücretsiz olmasaydı eleştirilebilecek yanları var aslında oyunun. Son boss'un en sonundaki şeyi anlamazsanız anında ölüyorsunuz ve dövüşe en baştan başlıyorsunuz mesela. Veya 1-2 kere bug'a denk geldim. Ama her şekilde oynamaya değer TheDawn. ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Limited | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-160-thedawn

+
- Bir sürü eğlenceli mekanik var
- Karakter ve dünya tasarımı başarılı
- Bedava ve Türkçe

−
- Az bir şey bug'lı
- 1-2 gıcık tasarım tercihi var

6

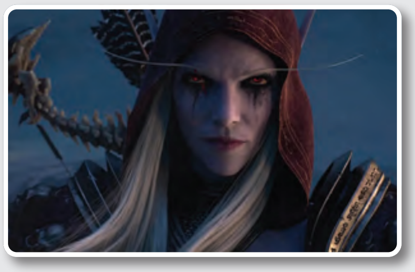
Son Karar

Gayet başarılı, ful oyun olsa parasını verip alan çok olur.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

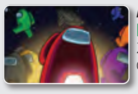
OCAK'TA BİR TANE BÜYÜK OYUN ÇIKSA BÜTÜN DERGİLERE KAPAK, SİTELERE VİTRİN OLACAK, STEAM'DE VE DİĞER MAĞAZALARDA TEK ÖN PLANA ÇIKAN OYUN OLACAK AMA FİRMALAR NEDENSE İNATLA BÜTÜN BÜYÜK OYUNLARINI BELLİ AYLARDA ÇIKARIYOR.

ÇOK OYUNCULU



WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS
PC

Bir Legion kalibresinde midir? Hayır. Ama BfA'nın ağızlarda bıraktığı ekşi tadı da bertaraf etmeyi başarıyor. Ölüm sonrası diyarlara gitmek, Covenant'larla ve eski dostlarla karşılaşmak, maceramızı renklendiren şık sinematikler... Şimdilik her şey yolunda gözüküyor.



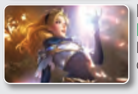
Among Us
PC, And, iOS
2 yıllık oyun nasıl durup dururken bu kadar popüler oldu hiç anlamadık.



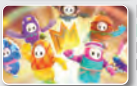
Wingspan
PC, Switch
Doğayla iç içe bir kart oyunu. İnsanın içini açan, ferahlatan bir yapım.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Fall Guys: Ultimate Knockout
PC, PS5, PS4
Fall Guys öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara denk gelmiştir.



Left 4 Dead 2
PC
4 kişi birleşip zombi maması olmanın tadı başkaydı. Hâlâ daha zevkle oynanır.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

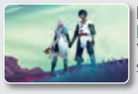


DRAGON QUEST XI S - DEFINITIVE ED.
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE, SWITCH

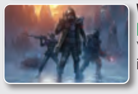
Eğer modern bir hikâye anlatımı, modern bir oynanış bekliyorsanız Dragon Quest XI'den kaçarak uzaklaşın. Bu klasik "seçilmiş kahraman dünyayı kurtarır" hikâyesine sahip, sıra tabanlı, JRYO'ların kökenlerine aşırı sadık bir yapım ve bu yüzden güzel. Definitive Edition da bu şahane oyunu daha da ileri taşımayı başarmış.



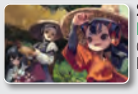
Mortal Shell
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



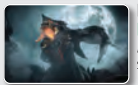
Haven
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



Wasteland 3
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yüksek prodüksiyon kalitesi, post apokaliptik atmosferi, iyi yazımıyla şüphesiz 2020'nin en iyi RYO'larından.



Sakuna: Of Rice and Ruin
PC, PS5, PS4
Çiftçilik simülasyonlarıyla JRYO'ların bir araya gelişinin bu kadar nefis olacağını düşünemezdik.



Demon's Souls
PC, PS5, PS4, Switch
Aslına aşırı sadık olması birçoğumuzu gerse de soulslike sevenler ayıla bayıla oynayacaktır.



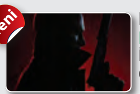
Vagrant Story
PS1, PSP
Bazı oyunlar vardır, o kadar farklı bir tat verirler ki aklınıza her geldiklerinde baştan oynamak istersiniz...

AKSİYON

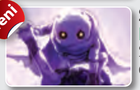


CYBERPUNK 2077
PC, PS5, X|S, PS4, X-One

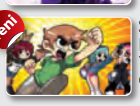
Tarih boyunca hiçbir oyun Cyberpunk 2077 kadar büyük hype'la beklenmedi. Bir yandan güzel bir hikâye, muhteşem bir şehir sunarak beklediklerimizi verdi, bir yandan bug'larıyla, optimizasyon sorunlarıyla, yapımcısının söylediği yalanlarla bizi yaraladı. Yine de yalan yok, kavuştuğumuza sevindik be!



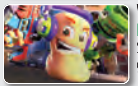
Hitman 3
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
İyisiyle kötüsüyle Hitman bildiğiniz Hitman, aynısının daha fazlasına hayır demeyecekler için.



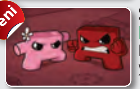
Skul: The Hero Slayer
PC
Son dönemde müthiş roguelike'lar üst üste geliyor, Skul da türün en başarılı örneklerinden biri.



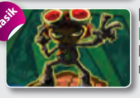
Scott Pilgrim vs. The World: The Game
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch, PS3, 360
Yeni çıkan Complete Edition'la sevgilimizin şeytani eski erkek arkadaşlarını dövmek daha da güzel.



Worms Rumble
PC
Sıra tabanlı olarak bilip sevdiğimiz Worms serisi meğer gerçek zamanlı da çok eğlenceli oluyormuş!

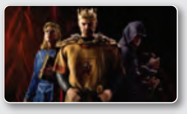


Super Meat Boy Forever
PC, Switch
Damarlarında dolaşan mobil oyunluk kanı pek yaramamış ama iyidir yine ya et çocuk...



Psychonauts
PC, PS2, Xbox
Bu tuhaf oyunu neden bu kadar sevdiğimizi, devamı için neden yanıp tutuştuğumuzu oynamayan bilemez.

STRATEJİ



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



Pikmin 3 Deluxe
Switch
Pikmin 3, Wii U'nun kontrol şemasını iyi kullanıyordu, Switch'e gelince bir şeyler kaybetmiş ama ek içerikleriyle de bunu telafi etmiş.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.

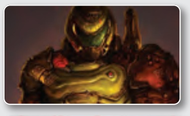


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Warhammer 40k: Dawn of War II
PC
Dawn of War III diye bir şey çıkmadı, kandırmışlar sizi. Her açıdan mükemmel bir gerçek zamanlı strateji için sizi DoW 2'ye alalım.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... Yeni The Ancient Gods paketi kaliteyi sürdürüyor.



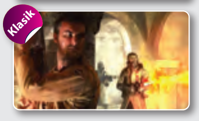
Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.



Return to Castle Wolfenstein
PC, PS2, Xbox
Serinin yeni halinin yeri ayrı ama 2000'lerin başında da Wolfenstein'ın ne kadar başarılı tazelendiğini de unutmayalım.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



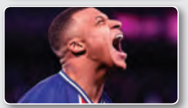
NFS: Hot Pursuit Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
2010 yapımı Hot Pursuit en iyi NFS'lerden değildi ama başarılı oyundu. Yenilenmiş versiyonu da hâlâ keyifli.



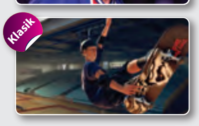
Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.

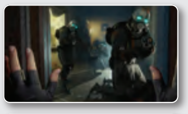


FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

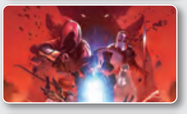
SANAL GERÇEKLİK



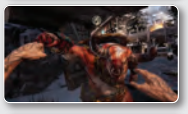
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

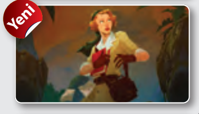
MACERA & BULMACA



Amnesia: Rebirth
PC, PS5, PS4
Eğer Amnesia'nın zamanında yaptığı gibi türü baştan tanımlamasını beklemiyorsanız sizi korku dolu muhteşem saatler bekliyor.



Transient
PC, X|S, PS4, X-One
Conarium ve Darkness Within'in yaratıcısı Türk ekipten yine Lovecraft temalı, başarılı bir korku/gerilim.



Yeni

Call of the Sea
PC, X|S, X-One
Lovecraft temalarının yalnızca korku-gerilim türü oyunlarda kullanılmadığını, bu temalarla duygusal hikâyeler de anlatıldığını görmek güzel.



Tell Me Why
PC, X|S, X-One
Dontnod'dan yine etkileyici bir sinematik macera daha. 3 bölüm halinde çıkan oyunun ülkemizde neden satılmıyor oluşu da ayrı bir tartışma konusu.



Klasik

Sam & Max: Save the World
PC, Switch
Telltale'i Telltale yapan oyunlardan Sam & Max ufak tefek tartışmalara neden olduysa da başarılı bir şekilde yenilendi. Hâlâ çok eğlenceli.

BİR GARİP OYUN



Chicken Police
PC, X|S, PS4, X-One, Switch
Noir filmlerden esinlenmiş, siyah beyaz, sürükleyici bir polisiye point'n click macera. Ama tavuğuz.



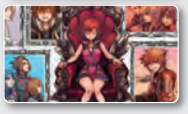
Fuser
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Kingdom Hearts: Melody of Memory
PS5, PS4, Switch
FF'ler uyuz Theatrhythm'le yetinirken KH canavar gibi bir ritim oyununa kavuştu!

Filmlerine alışmıştık ama okuduğumuz her şeyin dizisini yapmaları da biraz fazla şey olmadı mı?

1. *Oynadıklarımızın da dizilerini yapmaya başlamaları kadar olmadı, Netflix'e oyun uyarlaması duyurusu gördükçe içim kararıyor. - ONUR*
2. *Okuduğumda kafamda canlanan şeylerin ekrana nasıl yansıtılacağını merak edenlerdenim, o yüzden no problemo. - ESER*
3. *İyi yazılmış bir diziyi, bir filme tercih ederim. Corona zamanında hayatımda belirli sabitlerin olması hoşuma gidiyor. - ALİ*
4. *Okuma tembellerinin merakını celbetmesi yönünden bence güzel bu dizilerin gelmesi. Seven gidip kitabını da okur belkim. - EREN E.*
5. *Bende tersi etki yapıyor, uzun süredir beklettiğim kitapların "Ay dizisi geliyor!" diye kitabını okumaya başlıyorum. - CAN*

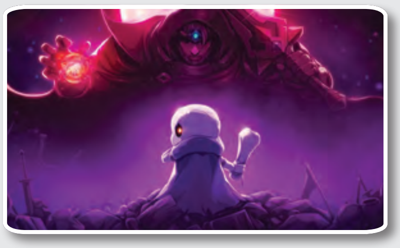
Resident Evil'ın Tall Lady'si... Yeni bir yıldız mı doğuyor?

1. *Boyu da kimsenin boyuna değil oysa ki... Resmi açıklamaya göre boyu 2.9 metrecikmiş... - CAN*
2. *Doğdu bile, yıllar yıllar sonra aramızda Rubeus Hagrid'in babacığını anlayanlar olduğunu görmüş bulunduk... - ONUR*
3. *Capcom tüm etkileyici tasarımlarını Monster Hunter'a boca ediyordu bu hatun iyi oldu Resi'ye de yakıştı. - EREN E.*
4. *Ne yıldızı? Çınar bu, çınar! Üç metre maşallah... - M. İHSAN*
5. *Bu kadının neden bu kadar sevildiğini hiç anlayamadım. Galiba "uzun"lara olan antipatim burada da devreye girdi. - ALİ*

Pekiii en iyi Assassin's Creed oyunu sencsfdsfga...

1. *Rebellion diyorum, anlamıyorsunuz. Chibi assassin'ler var yaa!!! - GÜLHİS*
2. *En iyi Assassin's Creed oyunu henüz oynanmamış olandır (bir AC cahilinden saçmalamalar). - ESER*
3. *AC2 tabii ki, başka düşündüğümüz oyun mu var ciddi ciddi? Ay pardon ciddi değilmişiz, Unity o zaman. - ONUR*
4. *Şimdiye kadar bir tane bile AC oynamadım desem? (Şaka yapmıyorum - EMRE S.*
5. *Şimdiye kadar bir tane bile AC oynamadım desem? (Yalan olur, yan ve mobil oyunlar dâhil hepsini oynadım lanet olsun. :( ) - CAN*

AYIN ALTIN OYUNLARI



SKUL: THE HERO SLAYER



HITMAN 3



CALL OF THE SEA

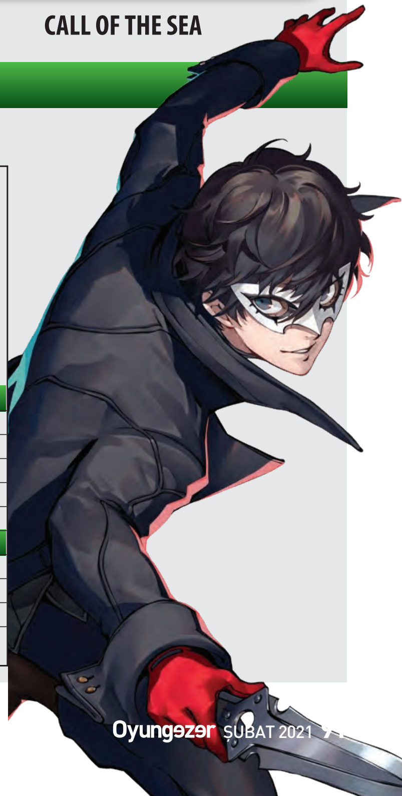
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Şubat'ta da kapaklık oyun yok, bakalım gelecek aya nasıl bir kapak icat edeceğiz :)

Şubat '21	
Destruction AllStars	2 Şubat
Werewolf: The Apocalypse - Earthblood	4 Şubat
Nioh 2 - The Complete Ed.	5 Şubat
Ys IX: Monstrum Nox	5 Şubat
Little Nightmares 2	11 Şubat
Gal Gun Returns	12 Şubat
Persona 5 Strikers	23 Şubat
Wrath: Aeon of Ruin	25 Şubat
Ghosts 'n Goblins Resurrection	25 Şubat
Bravely Default 2	26 Şubat
Mart '21	
Harvest Moon: One World	5 Mart
Stronghold: Warlords	9 Mart
Prince of Persia: The Sands of Time Remake	18 Mart
It Takes Two	26 Mart
Balan Wonderworld	26 Mart
Monster Hunter: Rise	26 Mart
Evil Genius 2	30 Mart



Nisan '21	
Outriders	1 Nisan
Humankind	22 Nisan
Nier Replicant ver.1.22474487139...	23 Nisan
New Pokémon Snap	30 Nisan
Returnal	30 Nisan
Mayıs '21	
Resident Evil: Village	7 Mayıs
Deathloop	21 Mayıs
Biomutant	25 Mayıs



İLYA İLİÇ OBLOMOV

Gerçekten de üşengeçliğin vücut bulmuş hali mi?

ENGİN VURAL

Edebiyat dünyasının en miskin, en üşengeç, en umursamaz karakterini sorsanız, herhalde pek çoklarının aklına Oblomov gelir. Adam bu işin piri gibidir resmen. Üşenmek onda bir sanata dönüşür, onun bir şey yap(a)mayışıyla sayfalar boyunca uğraşırsınız. Ama o uğraşın sonunda bir bakarsınız, Oblomov henüz yatağından kalkmamış bile! Onun hiçbir şey yapmadan geçirdiği vakitlere dair satırları okurken veya nasıl olup da bunu başarabildiğini düşünürken siz daha fazla enerji harcarsınız, durum o kadar vahimdir yani.

Peki böyle bir karakter nasıl olur da edebiyat dünyasının en önemli karakterlerinden birisi haline gelir? Çünkü Oblomov, öyle yüzeysel anlaşılabilecek bir karakterden ötedir, hikâyesi derinlerde çok daha fazlasını barındırır. "Oblomovluk nedir?" sorusunu sordurtacak, bu soruya cevap olarak edebiyat eleştirileri tarihinin en önemli örneklerinden birisini yazdırtacak bir karakterdir.

Dobrolyubov, Oblomov'u ele aldığı o meşhur incelemesinde belki sizlerin de aklına gelen o soruyu sorar: Nasıl olur da başkalarının taş çatlasa 40-50 sayfada bitirebileceği bu hikâye, bu kadar uzun anlatılır? Dobrolyubov, bu konuyu Gonçarov'un hünerine bağlar. O, "bir an gözüne görünüp kaybolan bir karaktere" tutunmuş ve her bir detayıyla, hatta o karakterin hayatında karşılık bulmayan detaylarla da bezeyip okuyucuya sunmuştur. Aslında Gonçarov, bu karakterde bir "hal"i anlatır. O hal, Oblomov'un ataleti olarak karşımıza çıksa da ilk başta göründüğünden daha büyük anlamlar barındırır içinde.

Dobrolyubov'un ifadesiyle "Oblomov'un uyuşukluğu, duyumsamazlığı, tüm öyküye hareket sağlayan biricik kuvvet, öykünün zembereğidir". "Uyuşuk" zihninizde nasıl bir karaktere karşılık geliyor bilemem ama Oblomov bu konuda üstattır. Bir bölüm boyunca yatağından çıkmayan bir karakterden bahsediyoruz burada. Bir mektubu yazıp yazmamak konusunda saatler boyunca kararsızlık yaşayan; kendini bir yerlere davet edip duran, diller döken tanıdıklarını mütemadiyen reddeden; hiçbir meselede adım atamayacağına neredeyse emin olduğumuz bir adam. Roman boyunca "yaptı" diyebileceğimiz şeyler parmaklarımızla sayılacak kadar azdır neredeyse.

Mesela Olga'ya gerçekten âşık mıdır Oblomov? Gerçekten âşıksa, onun gönlünü yeniden kazanmak için niye yeterince çaba sarf etmez? Evinin elinden uçup gitmesine niye engel olmaya çabalamaz, çiftliğinde yaşanan sorunlar üzerine niye yeterince düşmez? İnsan gerçekten de bu kadar boş vermiş, bu kadar umursamaz olabilir mi? Yoksa bu aslında tam anlamıyla bir boş vermişlik değil midir?

Aslında Oblomov'da bir anlamda sessiz bir kabullenme hali vardır. Yuri Oleşa'nın Kıskançlık romanındaki Kavalyerov gibi yeniye yenik düşen eskidir; fakat onun aksine içini bir öfkeyle doldurup agresif bir yaklaşım benimsemez. Oblomov'un (ve ait olduğu dünyanın) yıldızlı günleri geride kalmıştır, artık tutunmayı başaramaz ve o da bu durumu sessizce kabullenir. Bir anlamda bu bir tercih gibidir onun için. O, sessizce köşesine çekilmeyi tercih etmiştir. Üzerine bir sabahlık çekmiş, yatak odasından dahi çıkmadan günlerini tüketebilen bir münzevi.

Yine de ifade ettiği hal kimilerinin nefret nesnesi haline geliverir. O var oluşuyla bile bir tehdit, bir ihanet anlamı taşıyabilir kimilerine göre. Kimileri "Doğulu" ile "Batılı", kimileri "Aristokrat" ile "Burjuva", kimileri "Yeni" ile "Eski" karşıtlığını görür Oblomov ile Ştoltz ikilisinde. Dolayısıyla, "öteki" haline itilen Oblomov, bir anda eleştiri oklarının da hedefine yerleşiverir. Mesela, Lenin; eskinin izlerini taşıyan kişileri (ve onlara dair her şeyi) "içimizdeki Oblomovlar" diyerek eleştirir. Ona göre kötü olan ne varsa, boş vermişlik, hazıra konma, tembellik, aristokrasi, Çarlık Rusyası, yani kötü olan her şey Oblomov'dur işte.

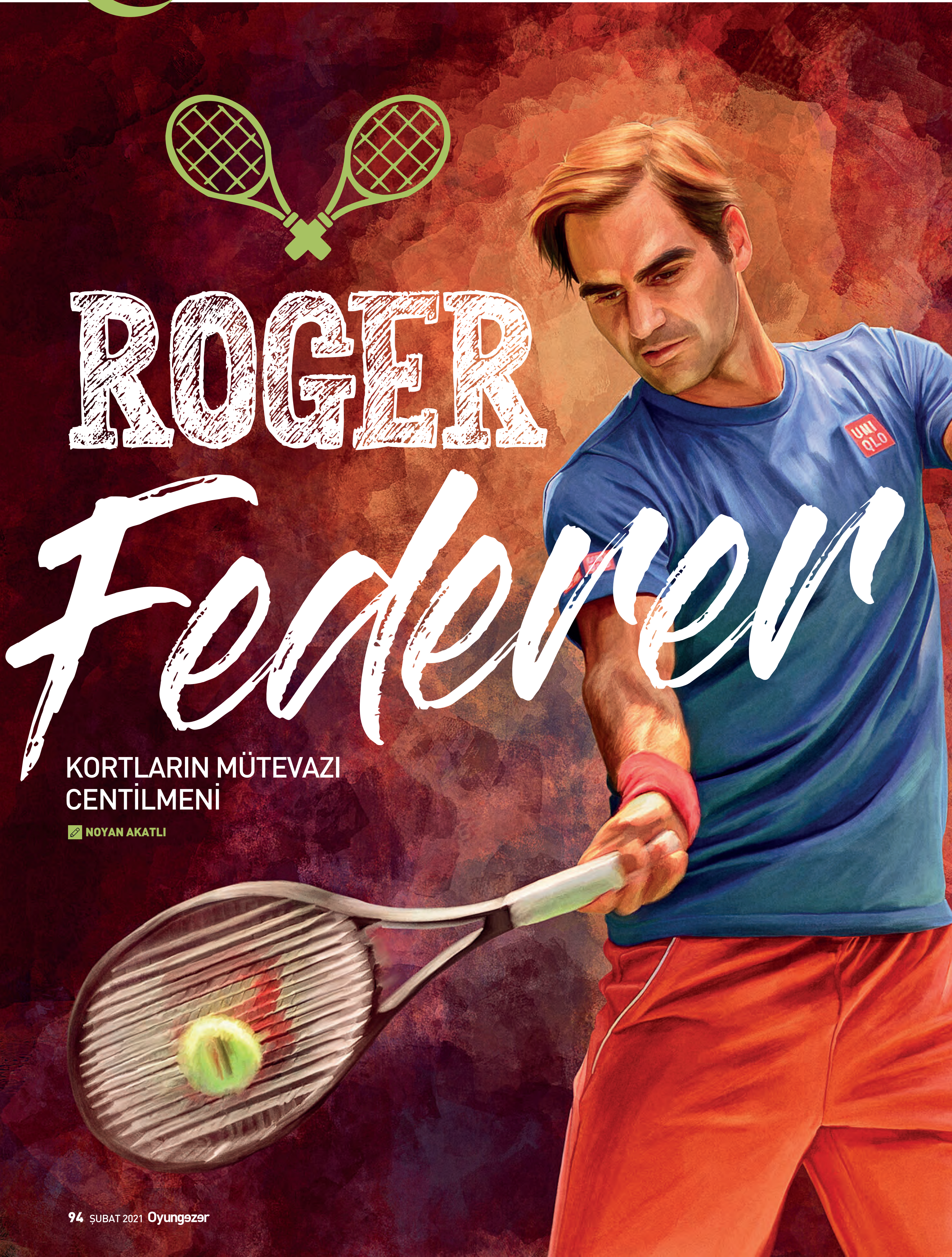
Kimilerine göre ilerlemenin anahtarı Oblomovluk'tan kurtulmaktır. Kimileri iyiyi Oblomovluk'tan sıyrılmakta arar, kimileri doğruyu. Kimileriyse bunun aksine, özlediği "hal"i Oblomov'da görür. Boş vermişlikte huzuru bulmak mümkün olabilir mi? Belki de bir dinginlik halini temsil ediyordur Oblomov? Oblomov'u tanırken nefret ile hayranlık arasında salınıp durmanız kuvvetle muhtemel. Belki de onu en iyi anlayabileceğimiz vakit ona en çok benzediğimiz anlarda saklıdır...



BAŞKA OBLOMOVLAR

Oblomov'un bizim edebiyatımızda da kardeşleri, kuzenleri olmuştur. Fahim Bey kendisine çok benzer, hatta neredeyse odur. Selim Işık ise "tutunamama" tayfının diğer ucundan selam çakar Oblomov'a, bir nev'i uzak bir akraba gibidir. Hem sadece bizde de değil, Batı edebiyatında da akrabalarına denk geliriz; gün gelir Boşlukta Sallanan Adam olarak çıkar karşımıza veya bir başka vakitte hiç gelmeyecek Godot'yu beklerken buluruz bu kuzenleri. Oblomov'sa, bütün bunları kapsayan bir parantez olabilir mi? Belki o da vaktinde denemiş ve başaramamıştır. Belki o da korkuyordur. Belki o da bezmiş, bıkmıştır. Ne olursa olsun bildiğimiz bir şey varsa o da Oblomov'un mutlak durgunluk anının hemen öncesindeki bir noktada hapsolmuş gibi bekleyip durduğudur. Neyi beklediğini belki de hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz.





ROGER Federer

KORTLARIN MÜTEVAZI CENTİLMENİ

NOYAN AKATLI

1981 yılının Ağustos ayı, İsviçre'nin Basel şehrinde, İsviçreli bir baba ve Güney Afrikalı bir annenin bir erkek çocuğu dünyaya gelir. Okul öncesi yıllarından başlayarak küçük toplar ve topa benzeyen nesnelere karşı çok ilgilidir. İlkokul hayatı boyunca elinde bir tenis veya futbol topu vardır sürekli. Bahçede, parkta, okulda; imkân bulduğu her yerde devamlı elindeki topla oynar, topları kafasındaki hedeflere eli ve ayağıyla göndermeye çalışır.

İsviçre'nin soğuk, karlı kış günlerinde bile, evinin içinde topları dolap kapaklarına nişanlayarak oynadığı masum oyunlarla annesini kızdırır. Topa karşı ilgili ve yatkın göründüğü için ve çok hareketli bir çocuk olduğundan mahallesine yakın bir yerde tenis okuluna yazdırılır ailesi tarafından. 3-4 yıl boyunca aldığı çocuk tenisçi eğitiminin ardından çıktığı ilk resmi turnuvada, 10 yaşındayken kendisinden 2.5 yaş büyük rakibine karşı tek bir oyun bile kazanamadan mağlup olur. Kariyerine sıfıra karşı mağlubiyetle başlayan bu çocuk, kendi deyimiyle "İsviçre'den Roger Federer", kazanmadığı turnuva, yenmediği rakip kalmamış, toprak - sert kort - çimen ayrımı yapmadan tüm zeminlerde, farklı ülkelerde oynadığı müthiş oyunlar, sihirbazlık numarası yapar gibi yaptığı olağanüstü vuruşlarla "yaşayan efsane" unvanını hak etmiş, 21. yüzyıl ilk çeyreğinin en büyük spor yıldızlarından biri olmuş, 40 yaşına yaklaştığı yakın dönemde de önemli turnuvalarda başarısını sürdürmüş, tenisle ilgilenmeyenlerin dahi ismini bildiği, Federer'dir işte.

İlkini 22 yaşındayken kazandığı toplam 20 grand slam şampiyonluğundan önce, "yenile yenile yenmesini öğreneceğim" sözünü doğrularcasına, hayal kırıklığı yaratan birçok mağlubiyet yaşamış Federer. Hamburg'ta, az farkla kaybettiği bir maçın ardından hakem kulesine vurarak parçaladığı raketten sonra büyük bir değişim yaşayarak, son 10-15 yıldır bildiğimiz sakin, aklı başında ve saygılı sporcu karakterine bürünmeye karar vermiş. Antrenörü olmadan geçirdiği 2004 yılında Avustralya, Wimbledon ve ABD Açık olmak üzere 3 grand şampiyonluğu kazanması da ilginç bir öyküdür.

Tenisle beraber 14 yaşına kadar Basel altyapısında, futbol takımının sağ kanat oyuncusu olarak başarıyla top koşturması da az bilinir. "Profesyonel olacak yaşa yaklaşınca bir seçim yapmam gerekiyordu, çok sevdiğim iki spordan tenisi seçtim. Çünkü kaybettiğimde futboldaki kaleciyi veya savunmayı suçlama imkânım yoktu, teniste tüm sorumlu sadece ben olacaktım."

14-16 yaş arası Lozan'da, federasyonun tenis akademisinde geçirdiği iki yıldan sonra, Fransızcayı da Almanca ve İngilizce düzeyinde, akıcı konuşacak kadar öğrenir. Basın toplantılarında çevirmen kullanmadan üç dilde konuşabilmesi de espri konusudur.

Kortlarda, spor sahalarında kazandığı sayısız şampiyonluklar, kırdığı rekorlar belki önümüzdeki yıllarda yeni nesil sporcular tarafından tarihe gömülecektir. Ama 40 yaşına kadar süren efsanevi kariyer sona erdikten sonra da, spor dünyasının sürekli top peşindeki çocuk gibi gülümseyen, tevazu dolu ve çevresine saygıyı ihmal etmeyen sempatik tenisçisi hiç unutulmayacaktır. Şimdiden yolun açık olsun şampiyon...

İstanbul NİSAN 2015 ANILARI

Doğum günümde gittiğim, 2015 İstanbul ATP 250 turnuvasında ilginç bir sürprizle karşılaşmıştım: Merkez kortta maç olmasına rağmen, tesisin dış tarafında büyük bir kalabalık birikmişti. Az sonra, "yaşayan efsane" Federer antrenmandan çıkarak, yüzünde gülümsemesiyle birkaç metre önümde seyircileri selamladı. Merkez kortta, tenisçi adayı çocuklarla bir gösteri de yaptı ekselansları. 8–12 yaş grubu her çocukla ikişer top oynadıktan sonra, yaşı daha küçük bir gruba eliyle top atmaya başladı. Okul öncesi yaşlarda bir minik, beceremeyerek küstü ve kaçıp kenara oturdu. Federer çocuğu çağırdı ama çocuk gelmedi. Küskün miniğin yanına gitti, başını okşadı "hadi, sen başarana kadar" gibi basit bir şeyler söyledi ve o küçük çocuk da nihayet topa vurdu. Bu kadar ünlü bir sporcunun duygulardan anlaması ve iyiliği içinden gelerek yapması bende unutulmaz bir anı olarak kaldı.

FEDERER'İN ABLASI NEREDE?

Federer'in Diana adında, mesleği hemşire olan bir ablası var. Ama basında, sosyal medyada, internette, hiçbir yerde en küçük bir izine rastlanmıyor kendisinin. Uzun yıllar önce "kardeşimin tenis kariyerine hiçbir şekilde dâhil olmayacağım" demiş ve Roger'ın maçlarını izlemediği gibi hiçbir şekilde ortalıkta görünmemeyi başarmış bugüne kadar. Ünlü ve zengin kişileri suiistimal eden çarpık anlayışı düşününce, ilginç ve doğru bir karar belki de...





YÖNETMEN: Tomm Moore, Ross Stewart **SESLENDİRENLER:** Honor Kneafsey, Eva Whittaker, Sean Bean, Simon McBurney **IMDB NOTU:** 8,1

WOLFWALKERS

"Artık iki kişiyiz"

EREN ERYÜREKLİ

Her nedense bir süredir uzun metraj animasyon seyretmediğimi hayretle fark ettim Wolfwalkers'ı izlerken, "herhalde vakitsizlikten" diye düşündüm ama film ilerledikçe fark ettim ki esas sebep bu filmlerin artık birbirlerine çok benzemesi ve benim verdikleri mesajlara karnımın tok olmasıydı.

Tabii bu Wolfwalkers'ın yine de harika bir film olduğu gerçeğini değiştirmiyor, İngiltere yönetimine girmiş Orta Çağ İrlanda'sı inanç ve büyünün sürekli çarpıştığı, kadim bilgeliklerin modern insanın hegemonyasına dayanmaya çabaladığı bir dönem ve film satır aralarında bunu yansıtsa da esas odağı İngiliz bir avcı ve asi kızı. Esas kızımız Robyn özellikle Brave'deki Merida'yı anımsatır şekilde başına buyruk ve çamaşır-temizlik gibi işler yerine babasıyla avcılık yapmak isteyen özgür yürekli bir karakter. Yolu kurtlarla koşan ve dilediğinde kurda dönüşebilen yaşıtı Mebh'le kesişiyor ve ikili dünyalarının birbirini yok etmemesi için bir çözüm bulmaya çalışıyorlar.



Tanıdık değil mi? Özellikle Disney klasiklerinden Tarzan, Notre Dame'ın Kamburu ve Pocahantes'i (ve tabii ki başka pek çok filmi) andıran bu öykü yapısı adetten olduğu üzere farklılıkların anlayış ve empatiyle üstesinden gelinebileceği, bir elin nesi iki elin sesi var şeklinde özetlenebilecek bir mesaja sahip. Pek çok noktada daha cesur öyküsel tercihler yapılabilirmiş ama sonuçta çocuklara da hitap etsin diye eller gitmemiş belli ki bu daha zor yollara. Yönetmen Tomm Moore daha evvelden Secret of Kells ve Song of the Sea gibi yapımlarla el emeği göz nuru animasyonun ölmediğini ispat etmişti, bu geleneğini çok daha yaşayan bir dünya hissiyle dolu Wolfwalkers'ta da sürdürmüş. Özellikle kasabadaki kalabalık planlar ekip için ömür törpüsü olmuştur ama verilen emeğe de değmiş kesinlikle zira bir Miyazaki filmi kadar detaylı animasyonlarla dolu bu kalabalık planlar filmin ruhunu bir hayli güçlendirmiş.

Soul olmasaydı bu yıl Oscar'ı almasına kesin gözüyle bakardım Wolfwalkers'ın ama onun atamadığı birkaç küçük cesur adımı atan Pixar'ın olacak ödül yüksek ihtimalle fakat bu demek değil ki tek "ruh" o filmde. Aksine Wolfwalkers da içine girdiğinizde soluksuz izlenen ve evinizde hissettiren bir öyküye sahip, gözlerinizin çekeceği halayı hesaba katmıyorum bile.

EDİTÖRÜN NOTU: Klasik Disney animasyonlarına bol bol selam çakan Wolfwalkers klişe ama pozitif mesajı ve büyüleyici görselliğiyle akıllarda yer edecektir. ★★★★☆

YÖNETMEN: Durul & Yağmur Taylan OYUNCULAR: Engin Günaydin, Haluk Bilginer KANAL: Netlflix IMDB NOTU: 6.1

AZİZLER

Azizler, oyuncu kadrosunda yer alan Engin Günaydın, Haluk Bilginer, Binnur Kaya gibi isimlerle ciddi beklenti yaratan bir işti. Netflix'te izleyici karşısına çıkan bu yapım seyircileri gerçek anlamda ikiye böldü. Kimileri bu absürtlükle anlatılan hikâyeden çok keyif alırken, kimileri filmin anlatmak istediği bir hikâyesi olmadığını hissederek beklediğini bulamadı. Bu yüzden de hem eleştireni hem de beğeneni çok.

Azizler genel olarak absürtlükten beslenen bir yapım, başı-sonu pek belli değilmiş gibi hissettiriyor, bazı noktalara dikkat çekmek için de aşırıya kaçmayı seçiyor. Giriş, gelişme ve sonuç şeklinde ilerleyen bir hikâyeye sahip değil. Temelde ele aldığı tüm karakterlerin farklı bir şekilde yalnız oluşunu alışılmadık bir şekilde ele almaya çalışıyor. Oyunculuklar çok başarılı olmakla birlikte az önce bahsettiğim farklılıklar izleyicilerin hikâyeye kapılmasına engel olabiliyor zaman zaman. Şayet absürt hikayeleri seviyorsanız, Azizler size göre. Klasik sinema anlatımından yana olanlarsa bu filmde aradığını bulamayacak. ■ BİLLUR



EDİTÖRÜN NOTU: Tarzı bana hitap etmiyor ama absürt hikâye sevenler kaçırmasın. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Ric Roman Waugh OYUNCULAR: Gerard Butler, Morena Baccarin IMDB NOTU: 6,4



GREENLAND

Evet evet, bu filmi daha önce izlediniz; dünyaya büyük bir felaket yaklaşırken başroldeki babamız ailesini güvenli noktaya ulaştırmak için zamana karşı bir mücadeleye girişir. Şimdi ben burada Greenland'i bu klişe senaryoyu işlediği için eleştirmeyeceğim. Zira koca şehirlerin dakikalar içinde yerle bir olduğu, doğanın kendinden çalınanı geri aldığı "klişe" felaket filmlerinden hâlâ büyük keyif alıyorum.

Greenland'i izlerken benim canımı asıl sıkan nokta bu klişe senaryonun hakkını verememesi oldu. Filmin felaket sahneleri maalesef yeterli değil, öyle ki izlerken sık sık gelen dev meteoru unutup aile draması izliyor gibi hissettiğim anlar oldu. Oysa böyle bir konu işlenirken insan biraz daha kaosu, yıkımı, endişeli bilim adamlarını ve süreci yönetmeye çalışan liderleri görmek istiyor. Bunlar olmayınca film maalesef felaket soslu basit bir aile draması olmaktan öteye gidememiş. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Bu türde çok benzeri olmadığı için bir şans verilebilir ama beklentinizi düşük tutun. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Al Campbell, Alice Mathias
OYUNCULAR: Samuel L. Jackson, Hugh Grant, Lisa Kudrow
KANAL: Netlflix IMDB NOTU: 6.9



DEATH TO 2020

Türkiye'de 2020 Bit Artık ismiyle karşımıza çıkan Death to 2020 geride bıraktığımız yılın özetini geçiyor. Aslına bakarsanız karşımızda tanımlanması biraz zor bir yapım var. Sebebi de ele alınan olayların gerçek, fakat görüşlerini aktaran kişilerin kurgusal olması. Yani bir yandan bir belgesel gibi yaşananları gözler önüne seriyor, bir yandan da bir film izliyormuşuz gibi kurgusal karakterlerin bu olaylara bakış açısını görüyoruz. Bu karakterler de herkesi temsil edebilmek adına fazlasıyla çeşitli. Örneğin Hugh Grant olayları "tarafsız şekilde" ele alan bir tarihçiyi, Lisa Kudrow ise Donald Trump'la birlikte çalışan bir politikacıyı canlandırıyor. Kumail Nanjiani bir sosyal medya platformunun CEO'su, Cristin Milioti ise Amerikalıların Karen olarak tanımladığı insan modelini temsil ediyor. Genel olarak veda ettiğimiz yılın ne kadar zorlu geçtiğini bir kez daha hatırlamamıza neden oluyor. Henüz tüm bu zorlukları geride bırakamamış olsak da, 2020'nin bitişini kutlamak istiyorsanız, bu filme göz atabilirsiniz. ■ BİLLUR

EDİTÖRÜN NOTU: 2020 senesine veda etmek için ideal bir film. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Pete Docter ○ **SESLENDİRENLER:** Jamie Fox, Tina Fey, Graham Norton, Rachel House ○ **IMDB NOTU:** 8,1

SOUL

Yine güzel, samimi, iç ısıtıcı bir Pixar filmiyle karşı karşıyayız. Güzel film, severek izledim. Ama ne bileyim ya...

Filmde bir sürü mesaj vermeye çalışıp hepsini yarım yamalak işleme problemi var bana kalırsa. Bir "müzik ruhun gıdasıdır" filmiymiş gibi başlıyor, "hayallerinin peşinden koş" filmine dönüşüyor, arada "bencil olma, diğer insanlar da önemli" filmiymiş gibi yapıyor, "yaşamanın tadını çıkar" filmi olarak bitiyor. Bir tanecik filme bu kadar pozitif mesaj biraz fazla gelmiş. Bir de yaratıcılık konusunda da dert var sanki. Öteki dünya tasvirleri, ruh tasvirleri... Ne bileyim, çok sıradandı. Konu Pixar olunca önemli elementlerde de ufak detaylarda da gülümseten zekilikler bekliyor insan. Halbuki Pete Docter de favori Pixar yönetmenimdi (Inside Out, Up), niye böyle oldu anlamadım. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Pixar kolay kolay boş iş yapmaz zaten ama daha iyisini yaptığını da çok gördük. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** George Clooney ○ **OYUNCULAR:** George Clooney, Felicity Jones, David Oyelowo, Kyle Chandler ○ **KANAL:** Netflix ○ **IMDB NOTU:** 5.6



MIDNIGHT SKY

Duygusal etki vermesi istenen sahnelerin anlatımda bir hazırlık süreci olur ya hani. Filmin inişleri çıkışları vardır, inişler çıkışların arasında es verme işini üstlenir, vurucu kısımları hazırlar, güçlendirir, ortaya çıkarır. Buna bağlı olarak sahneden sahneye seyir keyfi de azalıp çoğalır. George Clooney ve Felicity Jones'un başrolünde olduğu, Lily Brooks-Dalton'ın Good Morning, Midnight adlı kitabından uyarlanan Midnight Sky da bana kalırsa bu ritmi tutturmak açısından problemli bir film. Elimizde dünyanın bir doğal felaket sonucu miadını doldurduğu ancak yerleşime uygun bir gezegene (daha doğrusu gezegen uydusuna) bir keşif ekibinin de yollandığı post-apokaliptik bir anlatı var. Dünya halkından kalanlar yok olması kaçınılmaz sığınaklara giderken, Clooney'nin ölümcül hastalığa yakalanmış karakteri geride kalmayı tercih ediyor. Kendisinin son anlarına tanıklık ederken bir yandan 30 sene öncesinde, yerleşmeye uygun Jüpiter uydusu K-23'ün keşfedildiği döneme gidiyoruz. O da yetmiyor keşif ekibinin başından geçenlere göz atıyoruz. Bu üç olay zinciri arasında atlayıp zıplayan filmin tüm olayı, sondaki manidar sürprizi anlamlı kılmaktan ibaret ve oraya varana kadar pek bir seyir keyfi verdiği de söylenemez. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Kitap formunda nasıl iyi işleyebileceğini tahmin edebiliyorum ama bir film olarak çalışmadığı fikrindeyim. Yine. ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Francis Ford Coppola ○ **OYUNCULAR:** Al Pacino, Diane Keaton, Andy Garcia, Sofia Coppola ○ **IMDB NOTU:** 7,6



THE GODFATHER CODA: THE DEATH OF MICHAEL CORLEONE

MUTLAKA İZLEYİN

The Godfather III'ün ilk ikisi ayarında olmadığı hepimizin malumu ama onlarla kıyaslamayı bir kenara koyarsanız da taş gibi filmdir. Özellikle filmin sonunun ve en sondaki diğer sonunun mükemmel, tam da bu efsanevi üçlemeye yakışan bir kapanış olduğunu düşünürüm.

Coda, Coppola'nın filmi alıp, biraz yeniden düzenlediği hali. İsmi "Godfather III" diye bırakmayıp "bu aslında üçüncü film değil, bir nevi epilog filmi, o gözle izleyin" mesajı verilmiş. En başta böyle yapılsaydı daha sevilen bir film olurdu eminim.

Filmi öyle çok aman aman değiştirmeyen üç farklılık var. Birincisi 1-2 sahne atılmış, 1-2 sahne de biraz kırpılmış, filmin süresi 4-5 dakika kısalmış, film daha akıcı olmuş. İkincisi, filmin biraz ilerisinde olan, Michael'la başpsikoposun konuşması kilise sahnesi yerine direkt giriş sahnesi olarak kullanılmış. Filmin temasını en baştan vermek adına bunu da mantıklı buldum. Üçüncü değişiklikse o bahsettiğim en son sahnede yapılmış maalesef. Spoiler vermeyeyim de, neden böyle yaptıklarını anlamakla birlikte eski sonu çok seven biri olarak hoşnut kalmadım bu karardan. Biraz çocukça bir değişiklik gibi olmuş diye düşünüyorum. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yeni versiyon biraz daha akıcı olsa da en son sahnede yapılan değişiklik bir şeyleri götürmüş, ilk kez izleyeceklere eskisini öneririm. ★★★★☆



1. **LOVE IS BLUE** Paul Mauriat
2. **YOU MAKE ME FEEL** Sylvester
3. **ENTRE SES BRAS** Cecile Korbel
4. **CRADLE** Sub Urban
5. **BARIŞ MANÇO** SesVerSus

PAUL MCCARTNEY
MCCARTNEY III

Bakın klişe ama yine de söyleyeceğim: Pek tür ayırt etmem. En bana uzak müzik türlerini bile filmde, oyunda vs. tam yerinde kullanıldıklarında ayıla bayıla dinlerim mesela. Ama tutkuyla nefret ettiğim bir şey varsa 2 veya 3 saniyelik melodi ve ritim uydurarak bunu dakikalara yayan ve müzik yaptım diye geçinen indie'ler (bütün indie'ler öyle demiyorum elbet, yanlış olmasın).

Yaşayan en ünlü müzisyen olan (önceki nesilleri de katın canım) ve benim de sonsuz saygı ve sevgi beslediğim Paul McCartney'in de bu yola girmesi nasıl canımı acıttı anlatamam. Hani şu



albümün "enstrümantal" ilk şarkısını dinleyip de bir insanın nasıl içi kalkmaz anlamıyorum.

Bütün şarkılar o ilk şarkı kadar kötü değil ama hiçbir şey de yok yahu şarkılarda. İlk üç saniyelerini dinliyorsunuz, bir daha şarkıyı dinlemenize gerek kalmıyor. Son şarkı Winter Bird / When Winter Comes güzel ama, ona laf yok. Seize the Day de fena değil. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Sen koca Beatle'sın be abi, çoluk çocuk müziğiyle işin ne! ★★☆☆☆



THERION
LEVIATHAN

Son albümleri 3 saatlik opera Beloved Antichirst'ı dinleyen Therion hayranları grubu kuytuda sıkıştırıp "hemen o elinizdeki şef çubuğunu ve frakları yere bırakıp Metallica tişörtlerinizi giyin!" demiş olmalı ki adamlar taa fi tarihinde yaptıkları bol distortion'lı araya sopranoları dayadıkları tarza geri dönmüşler yeni albüm Leviathan'da. Hani böyle Theli, Vovin gibi albümlerin zamanına. Ama o dönemki parçaların vuruculuğu da pek yok bu albümde, kötü değil ama etkileyici de değil. Bir Lemuria/Sirius B zirvesi beklemeyin yani. Ha bu kötü bir şey değil, aksine araya elektronik melektronik bir şeyler de katmışlar müzik zenginleşmiş, e Leviathan ve Ten Courts of Diyu da güzel parçalar haklarını yiyemem ama albümün geri kalanı sabun köpüğü gibi akıp gidiyor. Ekibin içten içe "mutlu musunuz şimdi?" dediğini duyar gibi oldum her parçada. Kendi adıma mutluyum ama gruptan da bir daha Gothic Kabbalah ve Secret of the Runes tadında bir albüm gelmeyeceği de bal gibi ortada. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Eski (ama en eski) Therion'u özleyenler Leviathan'ı rahatlıkla dinleyebilirler. ★★★☆☆



ONUR KAYA

YÖNETMEN: Jac Schaeffer **Oyuncular:** Elizabeth Olsen, Paul Bettan **IMDB Notu:** 7,5

WANDAVISION

Sadece Marvel Cinematic Universe'le yatıp kalkanlara

Belki biliyorsunuzdur, Marvel'ın TV departmanı ile MCU arasında ciddi bir ayrım vardı öncelerde. Elbette New York savaşı veya Hydra mevzuları gibi evrendeki etkisi büyük olan olaylara atıflarda bulunuluyordu ama insanlar ne kadar "ya filmlerin kenarında köşesinde bir DD ya da Jessica Jones görsek hani?" diye ağlasa da dikkate alınmıyordu. Bu yüzden her ne kadar sözde sinematik evrene dâhil olsalar da, ne Agents of S.H.I.E.L.D. ne de Netflix dizileri sinema departmanı tarafından tam olarak benimsenmişti. Disney+ servisinin pazarlama sürecinde, bizzat Marvel Studios tarafından geliştirilen dizilerin geleceği, bu sayede de dizilerle filmler arasındaki ayrımın ortadan kalkacağı duyuruldu. Bu yeni bir dönemin başlangıcıydı çünkü hem dizilerle filmler arasındaki bütçe farkı büyük ölçüde kaybolacak, hem de dizilerde çıkan karakterler filmlerde, filmlerde çıkan karakterler dizilerde boy gösterebilecekti.

Tam anlamıyla bütünleşik bir Marvel Cinematic Universe'e giden yolda ilk duyurulan üç diziden biri olan WandaVision da, Falcon and Winter Soldier'ın pandemi sebepli ertelenmesi sebebiyle bu süreci başlatmış oldu. Evet, nihayet karşımızda MCU prodüksiyon kalitesine ve karakterlerine sahip bir dizi var. Televizyon dizisi olmadığı için Netflix'teki Marvel dizilerinin sebepsiz yere mustarip olduğu, her bölümü eşit sürede olsun diye sakız gibi uzatılmış bir kurguya sahip değil. 20-25 dakika civarında bölümlere sahip, 9 bölümde tamamlanacak bir hikâye anlatıyor.

Öte yandan ben bu yazıyı yazarken yayınlanmış bulunan üç bölüm itibariyle yine bağlı olduğu evrenden fazlasıyla izole olmuş bir yapım WandaVision çünkü Scarlett Witch'imiz Wanda'nın kontrolü altındaki bir cep evreninde geçiyor. Her bölüm farklı bir zaman diliminde, ilk bölüm 1950'lerde, ikinci bölüm 60'larda, üçüncü bölüm de 70'lerde... Marvel filmlerinin benim gözümdeki genel sıkıntısı, evreni ilerletmek adına bireysel potansiyeli göz ardı edilmiş şablon filmler olabilmeleri. Başarısız olmasa bile sürekli gelecekteki bir şeylerin hazırlığı içerisinde olan bir hikâye akışı var malum. WandaVision da ilk 3 bölüm itibariyle bunu fazla yapmıyor ama bence daha beter bir hataya düşüyor çünkü resmen bütün mevzu her bölümün, konu aldığı zaman diliminde çıkan klasik sitcom klişelerine homaj yapmasıyla geçiyor. Arada Wanda'dan, Avengers Disassembled ve House of M hikayelerindeki gibi kafayı yeme sinyalleri alıyoruz, o kadar. İnsan 20-25 dakikalık, böyle giderse 9 bölümü topladığınızda uzunca bir film kadar materyal sunacak bir diziden üçte birini izledikten sonra biraz daha fazla şey görmüş olmayı bekliyor doğrusu. Wanda'nın Tatlı Cadı'dan hallice hal tavırları ve Vision'ın robotluğunu tiye almayla geçti gitti üç bölüm, üçüncü bölümün sonunda az biraz neler olduğuna dair bir ipucu aldık o kadar.

Dizi çıkmadan önce, Tom King'in (ülkemizde de basılan ve kesinlikle okumanızı tavsiye ettiğim) Vision adlı çizgi romanında esinleneceği söylendiğinde beni bir heyecan almıştı. Marvel'dan çıkan açık ara en iyi çizgi romanlar arasındaki, yürek burkan bir hikâyeydi çünkü Vision ancak onunla dizinin arasında ikisinin de banliyöde geçmesi dışında bir benzerlik yok pek şimdilik. "Marvel'ın şimdiye kadar yaptığı en farklı şey" olarak lanse edilmesi de ancak MCU dışına çıkmazsak doğru çünkü Legion diye bir şey var ortada, uçuklukta onun yanına yaklaşmasını beklemeyin derim. Dahası, finalde ikinci Doctor Strange filmine bağlanacağını düşününce, sonlara doğru "hazırlık" mefhumundan fazlasıyla mustarip olacağı bariz.



EDİTÖRÜN NOTU: MCU yoksunluğu çekmiyorsanız, biriktirip finalde aldığı tepkilere göre izlemeniz daha hayrınıza olacaktır. ★★★☆☆

○ **YARATICI:** Roberto Aguirre-Sacasa ○ **OYUNCULAR:** Kiernan Shipka, Gavin Leatherwood, Lucy Davis, Miranda Otto, Robert Coyle ○ **IMDB NOTU:** 7,5 ○ **KANAL:** Netflix

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

Yahu arkadaş bazen şu Netflix'in kafasına kafasına vurasım geliyor. Sen git en sevilen serilerinden birisini iptal et, ekip de son sezona en az 2-3 sezonluk materyali sıkıştırmak zorunda kalsın. Hani düşündükçe kafayı yiyorum. Bu sezon her bölümde bir kadim kötülükle savaşan Sabrina ve dostlarının tüm karakter gelişimleri peşlerinden şeytan kovalar gibi (ki kovalamıyor da değil) hızla akan ve her birinin üstüne roman yazılabilecek mevzuları anlatmaya kasmaktan çöpe gitmiş. Ekibe eklenen yeni birileri olmadığı gibi eskiler de figüran gibi kalmış. Hele o final nedir abi ya, siz ki her şeye muktedir Cthulhu'ya, Lucifer'a kök söktüren, Beelzebub'lara pabucunu ters giydiren bir ekipsiniz, her şeye çözüm buluyorsunuz pat diye (o noktada harcanan Ambrose'a ayrı üzüldüm) ama bir gariban Sabrina'yı o halde bırakıyorsunuz finalde. Cidden son yıllarda beni en çok kızdıran, o harika kadronun ve konseptin içine eden bir final sezonu izledik Ha ama Riverdale devam etsin, o çok daha muhteşem (!) çünkü. İnsana küfrettirecekler zorla. ■ EREN E.


DİZİ FİNALİ

EDİTÖRÜN NOTU: Böyle dizi finalleri başka serilerin başına gelmesin. Amin! ★★☆☆☆

○ **YARATICILAR:** Christopher D'Elia ○ **SUNUCU:** Nicolas Cage ○ **KANAL:** Netlflix ○ **IMDB NOTU:** 6.5

HISTORY OF SWEAR WORDS

Küfürler hepimizin az ya da çok bir şekilde günlük hayatımızda kullandığımız kelimeler. Sinirlendiğimizde, bunaldığımızda sarf ettiğimiz bu sözcükler bir yandan hislerimizin ne kadar yoğun olduğunu gösterirken bir yandan da bizi rahatlatıyor. Fakat buna rağmen kültür fark etmeksizin toplum tarafından ayıplanıyor. İnsanlar genelde bu kelimelerin etrafında dolaşmayı tercih ediyor. Peki İngilizcede sık sık kullanılan küfürlerin nasıl oluştuğunu, ne zaman ve ne şekilde küfür olarak kullanılmaya başladığını merak etmiş miydiniz? Ettiyseniz bu yapım size göre! Etmediyseniz bile, Küfürler Tarihi kesinlikle izlemeye değer bir iş. Nicolas Cage'in sunduğu program kısa bölümleriyle hem eğlendiriyor hem de bilgilendiriyor. Ona Sarah Silverman, Nick Offerman, Nikki Glaser ve London Hughes gibi ünlü isimler de görüşlerini paylaşarak eşlik ediyor. Küfürler Tarihi mutlaka izlemeniz gereken bir yapım değil fakat keyifli zaman geçirmek için tercih edebileceğiniz başarılı bir alternatif. ■ BİLLUR



EDİTÖRÜN NOTU: Boş zamanlarınızı hem eğlenerek hem de öğrenerek geçirmek için izlenebilir. ★★★☆☆



○ **YARATICILAR:** George Kay, François Uzan ○ **OYUNCULAR:** Omar Sy, Ludivine Sagnier, Soufiane Guerrab ○ **IMDB NOTU:** 7.7 ○ **KANAL:** Netflix

Lupin

Klasik Lupin'den esinlenmiş, silindir şapkalı, tek camlı gözlüklü 19. yüzyıl kahramanına bol bol göndermede bulunan, ilk sezonu en heyecanlı yerinde sona eren, Fransız yapımı bir mini dizi Lupin. Bol cinsellik, aşırı şiddet, yapay gerilim gibi gereksizliklerin olmaması, onu özgün bir polisiye dizi haline getiriyor baştan. 19. yüzyıl sonu Paris'inin kibar, zeki, hazırcevap ve kılıktan kılığa giren hırsızını, günümüzde, babasına kurulan komployu ortaya çıkarmaya çalışan, Senegal göçmeni Assane Diop'ta görüyoruz. Dev gibi siyahi bir adamın büyük şehirde görünmez gibi dolanması, sokaklarda polisi peşinden koşturup yakalanmanın yanından bile geçmemesi, türlü numaralar, önceden hazırlanmış akıllıca planlarla peşindekileri ters köşeye yatırması bazen abartılı gelse de, abartı düzeyi rahatsızlık vermeden maceralarını izletmeyi başarıyor 21. yüzyılın Lupin'i. Bazı sahneler La Casa de Papel'i andırıyor. Devletin emniyet güçlerini elinde tutan suçlu, komploculara karşı, zekâsı ve stratejisiyle mücadele eden sıradan birey, çok güçlü olmasa da haklı durumdaki sokaktaki adam formülü, bu dizide de tutmuşa benziyor. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: İlginç yan karakterlere az yer verilse ve bazı mantık hataları bulunsa da, kaliteli ve sürükleyici. ★★★☆☆

YARATICILAR: Josh Heald, Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg **OYUNCULAR:** William Zabka, Ralph Macchio, Xolo Maridueña **IMDB NOTU:** 8,6 **KANAL:** Netflix

Cobra Kai

Ne Karate Kid ne Cobra Kai izlemişken dizinin bir fragmanı durduk yere ilgimi çekti, birkaç ay önce bütün seriyi hüpletiverdim. Karate Kid'leri sevdim, Cobra Kai'yeyse acayip hayran kaldım!

Üçüncü sezonumuz da taş gibi. Özellikle Ali, Kumiko, Chozen gibi filmlerdeki karakterlerin diziye uğraması ve Japonya bölümleri film serisiyle bağı güçlü olanları ihya edecektir.

Ama doğrusu 3. sezon hakkında söyleyebileceğim çok fazla da olumsuz şey var. En başta John Kreese'in rolünün bu kadar önemli olmasından şikâyetçiyim. Kulağa klişe gelecek ama dizinin karakterlerinin griliğini çok başarılı buluyorum. Herkesi bir seviyorsunuz, bir sevmiyorsunuz. En naif karakter bile çok pis bir şey yapabiliyor ve dizi o anda bile onu anlamanızı sağlayabiliyor. Ama Kreese saf kötü bir adam ve bu kadar griliğin içinde çok abes kaçıyor bence ve "aslında onu da anlamak lazım" tadında eklenmiş flashback sahneler de durumu kurtarmamış. Evet Johnny-Daniel iş birliği gerçekleşsin diye yapmışlar ama daha kısa sürede, bu sezonun yarısında olup bitebilirdi o iş, çok uzadı.

2. sezonun o epik finalindeki bazı şeyler neredeyse olmamış gibi oluyor, 3. sezonun finali 2. sezonun finalinin kötü bir kopyası gibi kurgulanmış, mizahi taraf biraz sönük kalmış, önceki sezonlardaki karakterler arası dinamikler tekrar tekrar işlenmiş...

Yana yakıla beklediğim bu sezondan pek istediğimi alamadım yani kısacası. Ama bir yandan bunun geçiş sezonu olduğu da çok belli, 4. sezonun epik olacağına emin gibi bir şeyim. ■ **ÖMER**



EDİTÖRÜN NOTU: Biraz fazla uzatılmış bir geçiş sezonu. Yine çok iyi tabii ama ilk 2'si gibi değil. ★★★★☆



YARATICILAR: Young-woo Jang, Eung-bok Lee **OYUNCULAR:** Song Kang, Jin-wook Lee, Lee Si-young **IMDB NOTU:** 7,4 **KANAL:** Netflix

SWEET HOME

Bilmem takip eder misiniz ama webtoon comic ismindeki internet üzerinden paylaşılan çizgi roman formatı giderek yaygınlaşıp sevilir hâle geldi ve her gün daha iyi örneklerini görüyoruz. İşte bu iyi örneklerden birisi olan Güney Kore menşei Sweet Home, Netflix'in üzerine çöküp bizlerle buluşturduğu başarılı bir uyarlama. Gamer bir ana kahramanımız var (bu aralar zaten Asyalı tüm genç kahramanlar gamer'lardan çıkıyor), trajik bir kazada ailesini kaybetmiş ve yeni bir apartmana henüz taşınmıştır. Onun gözünden biraz apartman ahalisini tanıyıp, bol kanlı olaylara balıklama dalıyoruz. İnsanların arzularından beslenen bir virüs onları envai çeşit canavara dönüştürmeye başlıyor ve apartman ahalisi hem dışarıdaki yaratıklardan korunmak hem de içlerindekiler canavara dönüşmesin diye birlik olup mücadele veriyor. Son derece normal insanların düştükleri bu anormal durum oyuncuların karakterlerine cuk oturmasıyla seyir zevki yüksek, zaman zaman yavaşlayıp fazla dramatize olsa da merak uyandıran bir seyirliğe dönüşmüş. Misal bir bölümde karaktere "ulan ne nalet herifmişsin keşke ölsen" derken diğerinde acıyıp üzülebiliyorsunuz, dizi bu gelgitleri gayet iyi vermiş. Bu başarılı karakter anlarının yanına bol kan revan ve acayip yaratıklar da eklenince hakikaten adı gibi tatlı (!) bir dizi olmuş Sweet Home. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Tonal olarak yer yer dengesizlikleri ve tempo düşüşleri olsa da karakterlerinin hakkını vermesi ve yaratıcı canavarlarıyla çok rahatça pek çok batılı benzerinin önünde. ★★★☆☆



EDİTÖRÜN SEÇİMİ

JASON SCHREIER

KAN, TER VE PİKSELLER

Oyun dünyasının mutfağı tüm zorluklarıyla gözler önünde

Ülkemizde oyun medyasının Uğur Dündar'ı olarak anılan ve oyun geliştiriciliğinin arkasındaki fazla mesaileri, şirket kapanmalarını ve yaşanan türlü türlü zorlukları kaleme almasıyla ün salan Jason Schreier'ın Kan, Ter ve Pikseller (Blood, Sweat and Pixels) adlı kitabı geçen ay Türkçe olarak raflardaki yerini aldı.

Kitapta Pillars of Eternity, Uncharted 4, Stardew Valley, Diablo III, Halo Wars, Dragon Age: Inquisition, Shovel Knight, Destiny, The Witcher 3 ve iptal edilen Star Wars 1313'ün arkasındaki uzun ve çetrefilli yapım hikâyeleri anlatılıyor. Obsidian'ın iflasın eşiğinden nasıl döndüğünü, çok kötü bir çıkış yapan Diablo III'ün nasıl sevilen bir oyun hâline getirildiğini, LucasArts'ın neden kapatıldığını ve tek başına oyun geliştirmenin zorluklarını okuyoruz sayfalarda. Bunların yanı sıra Kickstarter furyasının etkileri, Naughty Dog'ta yaşanan iç çekişmeler ve CD Projekt Red'in kuruluş öyküsü gibi zihin açan, ibretlik öyküler de var satır aralarında. Özellikle Dragon Age 2'nin neden bu kadar sorunlu olduğunu okuyunca BioWare ekibine ister istemez hak verdim ve resmen bir aydınlanma anı yaşadım.

Kitabın bir diğer güzel yanı da oyun geliştiriciliğinin zorluklarını hem bağımsız yapımcıların hem de milyon dolarlık dev stüdyoların gözünden anlatması. Böylece ya tek başınıza ya da büyük çaplı bir stüdyo bünyesinde oyun yaparken karşılaşabileceğiniz problemleri az çok hayal edebiliyorsunuz.

İthaki Yayınları bünyesinden çıkan kitabın çevirisi bana ait. Tercümeyi yaparken karşılaştığım en büyük zorluk durmadan oyun oynama isteği uyandırmasıydı şüphesiz :) Bugüne dek ilgi duymadığım Stardew Valley gibi yapımlara da merakım uyandı. Zaten yıllardır Oyungezer'de yazdığımdan konuların ve terimlerin çoğuna hâkimdim. Onun haricinde bir yerde Schreier'ın küçük bir hatasını bulup düzelttim (Yennefer'ın önceki Witcher oyunlarında da olduğundan bahsetmiş; hâlbuki öyle bir şey yok). Ülkemizde oyunlarla ilgili kitaplara çok az rastlıyoruz. O nedenle bu fırsatı kaçırmamakta fayda var.
■ **M. İHSAN**

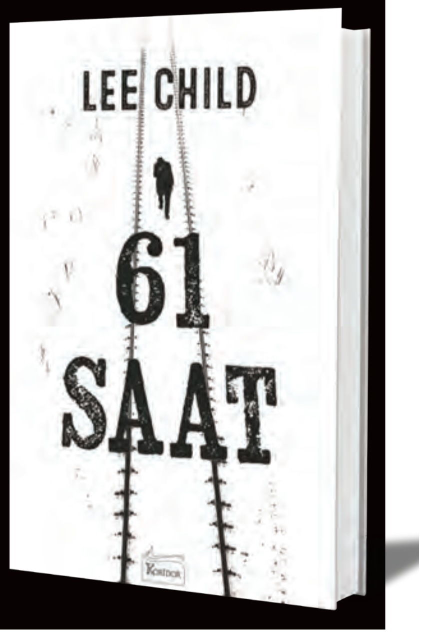
EDİTÖRÜN NOTU: Oyun yapımcılığına ilginiz varsa ya da sevdiğiniz oyunların son hâline ulaşmadan önce ne gibi keşmekeşlerden geçmek zorunda kaldığını merak ediyorsanız okumadan geçmeyin. ★★★★☆

LEE CHILD

61 SAAT

Film serisiyle tanınan Jack Reacher'ın başından geçen bir olayı konu alan bir aksiyon polisiye romanı 61 Saat. ABD'nin kuzeyi, kar fırtınası, aşırı soğuk hava, bir cezaevinin bulunduğu kasabaya geçici olarak sığınan otobüs kazazedeleri ve bir tanığa yapılacak suikastı önlemek için yerel polise yardımcı olmaya çalışan kahramanımız, özel birlikten ayrılma, eski asker J. Reacher, zaman zaman temposu artan öykünün ön planında yer alıyorlar. Koruma altındaki kitap kurdu, emekli öğretim üyesi J. Salter, Meksikalı çete reisi Plato, komiser yardımcısı Peterson gibi ilginç karakterler de olaya renk katıyorlar. İki buçuk gün boyunca, gerçekleşen kötü olaylara doğru saat saat geri sayım şeklinde ilerleyen roman, "Kim" ve "Ne" sorusundan daha çok, "Nasıl" ve "Neden" sorularını sorduruyor okuyucuya. Aralarda Reacher'ın geçmişine, çocukluk günlerine kadar geri döndüğümüz sayfalar da bulunuyor tabii. Sürükleyici ve hızlı ilerleyen bu yakın dönem polisiyesini, her sayfaya sinmiş buz gibi havadan etkilenmemek adına, sıcak bir içecek eşliğinde okuyabilirsiniz. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Fazla özgün ve ilginç olmasa da, akıcı dili ve farklı kurgusu sayesinde rahat okunan bir macera – polisiye. ★★★☆☆





ÖMER AKDAĞ

TIAN GUAN CI FU

Kolay değil öyle cennete gitmek

Anime dediğimiz şeyin tanımında Japon işi olma gerekliliği var aslında ve Tian Guan Ci Fu, Çin yapımı bir seri. Ama yani TGCF de bildiğiniz anime ya... Çizimleri, animasyonları, karakter tepkileri... Bir tek karakterler Çince konuşuyor işte. Zaten MyAnimeList'te bile varsa bana mı düşmüş anime saymamak?

Başkarakterimiz Xie Lian eskiden sevilen bir hükümdarmış ve tanrılık mertebesine yükselmiş. Ama biraz laylaylom bir abi olduğundan cennetten kovulmuş, sonra tekrar yükselmiş, tekrar kovulmuş. Animenin başında üçüncü kez tanrılık mertebesine yükseliyor, cennettekiler "oha kim yükseldi" falan diye beklerken bunu görüp "lan geldi yine..." diye şanslarına tükürüyorlar falan. Pek de ciddiye alınmayan bir arkadaş kendisi yani.

Neyse, Xie Lian diğer tanrılara olan borcunu ödemek için dünyaya geri gönderiliyor, yancıları iki kutsal savaşçı ve gizemli bir dostumuzla birlikte, dört kişilik bir ekip olarak dünyada ahalinin dertlerini çözmeye çalışıyorlar. Yeni gelinleri kaçıran hayaletler, çöldeki gezginlere saldıran undead'ler derken renkli, fantastik bir hikâye mevcut. Ve elbette ki hikâyeyi birbirinden çok farklı kişiliklere, geçmişlere ve özel güçlere sahip dörtlümüz renklendiriyor esas olarak.

Bir de bir şeyi not etmek isterim; TGCF biraz shounen ai türüne kayıyor. Kişisel olarak shounen ai / shoujo ai türlerini pek o kadar sevdiğimi söyleyemem ama TGCF zaten bu işi çok da abartan bir seri değil, normalde bu türlerden rahatsız olanları bile rahatsız etmeyecektir muhtemelen ama ben yine de notumu düşmüş olayım.

Söylemek isterim ki TGCF pek öyle müthiş bir anime sayılmaz. Hikâye anlatımı kopuk kopuk, animasyonlar çok dengesiz, bazen çok iyiyken bazen bayağı kalite testi yapılmamış gibi hatalar var... Ama o Çin mitolojisi atmosferi, geleneksel Çin kıyafetleri ve müzikleri, sempatik karakterler seriyi çok keyifli bir hale getirmeyi de biliyor. Şöyle farklı kültürden gelen bir anime izleyesi olanlara.





YENi ANiMELER

■ Sağdan soldan duyurulardan oluşan listemizi bir aradan çıkaralım: Orient, Aquatrope of White Sand, Young Ladies Don't Play Fighting Games, The Detective Is Already Dead, Shikimori's Not Just a Cutie, The Blue Period., Even So Ayumu Approaches, Sacrificial Princess & the King of Beasts, Saiyuki Reload: Even a Worm, Hell's Paradise: Jigokuraku, The Fruit of Evolution, Girls' Frontline, Idolish7 (3. sezon), yeni Shinkalion.

■ Attack on Titan'ın final sezonunun kaç bölüm olacağı belli oldu: 16.

■ Son Evangelion filmi yine ertelendi :/ Tarih belirsiz.

■ Yeni 7 Deadly Sins animesinin sonrasında geçecek bir de film geliyor: Cursed By Light.

■ Hâlâ son derece popüler olan Slam Dunk'ın mangasının son bölümünün hâlâ anime olmamasının sebebi dünyanın en büyük gizemlerindendir herhalde. Nihayet yeni bir Slam Dunk anime filmi duyuruldu! Hoş daha o son hikâyeyi mi anlatacak, hikâyeyi baştan mı anlatacak belli değil. Olsun ya tensai baskettoman'ımızı tekrar izleyeceğiz ya daha ne olsun!

YENİ YILINIZ KUTLU OLSUN!



KISA KISA

■ Manganın 1.000. bölümü şerefine One Piece'in en sevilen karakterleri oylaması yapılıyor ama bu seferki ilk kez GLOBAL. Yani siz de girip 28 Şubat'a kadar oyunuzu kullanabilirsiniz. Ben Nico Robin dedim bile mesela: onepiecewt100.com/en

■ Beklenen oldu ve Demon Slayer filmi Mugen Train, Spirited Away'i geride bırakarak, (şimdilik) 314 milyon dolarla Japonya tarihinin en çok hasılat yapan filmi oldu. Bunu Corona döneminde başarması da ayrı bir olay. Dünya çapındaysa en çok hasılat yapan ikinci Japon filmi konumunda (Spirited Away'in ardından).

■ Crunchyroll nihayet manga okuyucusunu da Flash'tan HTML5'e geçirdi.

■ Khara önce Eva'ya fanart yapacaklar için bir talimatname yayınladı, millet "ne oluyor, ne diye durup dururken fanart'ları sansürlemeye çalışıyorsunuz" diye gaza geldi, Khara da "ya aslında öyle yapmıyoruz, biz öylesine şeyettiydik" gibisinden R yaptı.

■ Japonya'daki bir tren istasyonundaki uyarı ekranlarındaki yazıların Evangelion tarzında yazılması Japonya twitter'ında bayağı viral oldu.

■ Japonya hükümeti cosplay'den para kazananların telif yasalarına tabi olup olması gerektiğini değerlendiriyor.



■ Redo of Healer light novel serisi için bir yan manga çıkıyor. Okumadığım için sebebini bilmiyorum ama takipçileri çok sevinçli. Yeni başlayan animesi nedeniyle bayağı tartışıldı Redo of Healer zaten bu ay. Bazı açılardan biraz... irrite edici bulunuyor da. Yayıncılar romanı Batı'ya getirmeyi reddetmiş falan hatta.

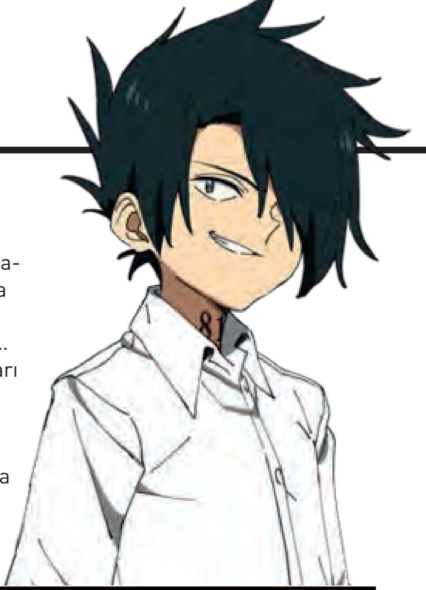
■ Attack on Titan'ın mangasının bitiş tarihi belli oldu: 9 Nisan.

■ Tam 150 bin kişiyle en sevilen mangalar oylaması yapıldı. İlk 10: One Piece, Demon Slayer, Slam Dunk, Detective Conan, Dragon Ball, Attack on Titan, Naruto, Haikyuu, FMA, JoJo.

KIS SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Bomba gibi bir sezondayız arkadaşlar. Bir tarafta yana yakıla beklediğimiz devam sezonları, bir yanda taş gibi yeni animeler... Sayfalara sığmayan yeni sezonları da şurada sıralayıvereyim hatta da bir oha deyin: Re:Zero, Beastars, Log Horizon, Yuru Camp, The Time I Got Reincarnated as a Slime, The Quintessential Quintuplets, Non Non Biyori.





WONDER EGG PRIORITY

Nasıl diyeyim, çok kanlı-vahşi olayım, izleyeni korkutayım diye kasmıyor o kadar aslında (örneğin yeni Higurashi animesi gibi) ama var olan vahşet ve gizem dozajını enteresan karakter etkileşimleriyle, kamera tercihleriyle, seslendirme tarzıyla vs. o kadar güzel veriyor ki… Herhalde ilk kez bir animeyi izlerken bu kadar geriliyorum.

7 DEADLY SINS: DRAGON'S JUDGEMENT

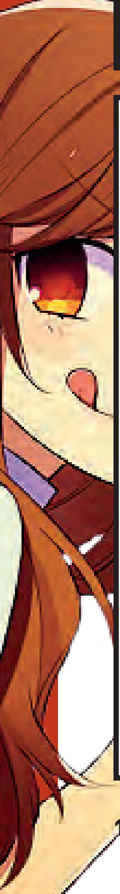


Geçen sezon olaylar biraz dağılmıştı ama çok da güzel yerde kalmıştı. Direkt kaldığımız noktadan ilerleyen bu sezon nefis şimdilik. Bir yanda iblislerin en güçlü 3 savaşçısıyla cennet-dünya ittifakının en güçlü 3 savaşçısı karşı karşıya geliyor, bir yandan da Ban'ın cehennemde Meliodas'ı aradığı sonsuz yolculuk nihayet bir yerlere varıyor. Önümüzde çok epik olaylar var belli ki.

REDO OF HEALER



Sezonumuzun tartışmalı animesi. Hentai sayılmaz ama ona çok yakın, çıplaklık içeren bir seri ama içerdiği çıplaklık da pek… herkese göre değil. Daha ikinci bölümde aşırı rahatsız edici bir tecavüz sahnesi var örneğin. Seri zaten genel olarak rahatsız edici olmaya çalışıyor ve bunu da büyük oranda başarıyor. İlginizi çektiyse buyurun, biraz olsun hassasiyetiniz varsa uzak durun.



CELLS AT WORK SEZON 2 & CODE BLACK

İnsan vücudunun içindeki alyuvarların, akyuvarların vs. maceralarını izlediğimiz eğitici ve çok eğlenceli seri Cells at Work'ün iki tane yeni animesi var bu sezon. Birisi bildiğiniz ilk sezonun devamı. Diğeriyse, yani Code Black'se sağlıksız bir insanın vücudunda geçen bir yan anime. O da yine tatlı ama karanlık bir tatlılığı var; alyuvarlar, pıhtılar falan emo olmuş mesela :)





SK8

Kaykay tutkunu bir eleman, kaykaya yeni sardırmaya başlayan eski snowboard'cu, underground turnuvalar, iyi animasyonlar, gaz müzikler, bolca bağırış çağırış. Klişe mi? Dibine kadar. Eğlenceli mi? Oldukça.



ATTACK ON TITAN: THE FINAL SEASON

O bir an önce gelsin istediğimiz gün geldi ve son sezona giriş yaptık; o gelmesini istemediğimiz gün, seriye veda edeceğimiz gün de yakındır... Son sezon ohalardan çüş beğendiren bir giriş yapıyor ve hem epikliğiyle, hem hikâyesiyle, hem rahatsız ediciliğiyle yine insanı etkilemeyi başarıyor. Bu son sezonda bir stüdyo değişikliğine gidilmek zorunda kaldı, aradaki fark ufaktan belli oluyor ama yine de AoT sezonu gibi AoT sezonu...

DR. STONE: STONE WARS

Shounen aksiyonuyla pozitif bilimleri çok acayip eğlenceli ve sürükleyici bir şekilde bir araya getirmeyi nasıl olduysa başaran Dr. Stone'un ilk sezonu bizi iki fraksiyon arasındaki kaçınılmaz savaşa hazırlıyordu. Şimdi o savaşın vakti geldi işte. Savaş tabii Dr. Stone tarzında, kafa göz değil de sadece kafa olarak gerçekleşecek belli ki.



HORIMIYA

Son yılların en çok izleyici çekmeyi başaran romantik komedilerinden biri. Okulda normal kız olan kızımız evde annesinin yokluğunda ev kadını moduna geçiş yapıyor, okulda sessiz mazlum oğlan olan oğlanımız da dışarıda piercing'li şekil eleman oluyor, ikisi ufak ufak yakınlaşıyor. Ne komedi dozu aşırı yüksek ne de romantizm dozu ama o kendi halindeki yapısında ayrı bir samimi hava var. İzlemesi çok keyifli hakikaten.





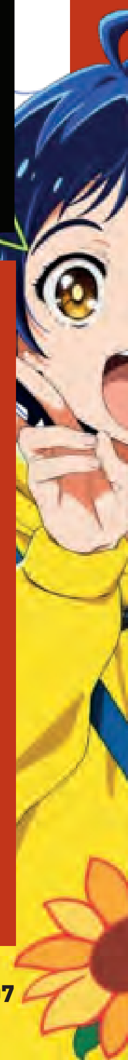
THE PROMISED NEVERLAND SEZON 2

Yakın dönemin en iz bırakan animelerindendi The Promised Neverland şüphesiz. İlk sezonun sonunda nihayet çiftlikten kaçmayı başaran ufaklıkların dışarıda ne bulduğunu merak ediyorsanız yeni sezonu zaten izlemek isteyeceksinizdir. Umut dolu başladı bu sezon, o duyguyu kaybedeceğiz diye korkmuyor değilim.

JOBLESS REINCARNATION

İlginç ve başarılı bir isekai. Elemanımız yılların hikikomori'si. Ölüyor ve fantastik bir dünyada tekrar doğuyor. Ama daha yeni doğmuş bir bebekken bile eski hayatını hatırlıyor, kafası yetişkin kafası. Ailesine aslında ne olduğunu çaktırmadan bu dünyayı, büyü sistemini çözmeye çalışıyor ve bir nevi küçük yaştan başladığı için de aşırı hızlı ilerliyor. Bayağı eğlenceli gidiyor şimdilik bakalım.





AŞI TARTIŞMALARI

GÜLHİS CANPOLAT & İHSAN C. ASMAN

İhsan A.: Selam Gülhis, ha geldi ha gelecek derken sonunda birden fazla aşı dünya genelinde dolaşıma girdi. Ama öte yandan aşağı yukarı tahmin ettiğimiz gibi aşılar hem üretim süreçlerindeki mecburi acelecilikten hem de tedarikteki ciddi sıkıntılardan ötürü bize hâlâ tünelin sonundaki ışığı gösteremiyor (Murphy kanunlarına girmeyelim n'olur :/). Acelecilikten ne kastettiğimi açıklayayım: Mesela Sinovac aşısının etkinliğiyle ilgili farklı ülkelerden kafa karıştıran veriler gelmesi ya da daha birkaç gün önce AstraZeneca/Oxford aşısının yaşlı hastalarda %8 gibi bir etkinlik oranına sahip olduğuna dair Alman Handelsblatt ve Bild gazetelerinde çıkan makaleler (Alman yetkililer bu iddiaları reddetti bu arada) vb. örnekleri kastediyorum.

Aşı tedarikine gelince, e şu an için AB içerisinde bile ciddi bir sorun bu. Tedarik edilen aşılar söz verilen rakamların yakınına dahi yaklaşamıyor. Bu yüzden geçenlerde İtalya'da Pfizer'e dava hazırlıkları olduğuna dair bir yazı okumuştum. Bir de Pfizer'in dışında şu ara en çok gündemde olan mevzu AstraZeneca-AB kavgası. AstraZeneca Avrupa Komisyonuna uzlaşılan rakamın %60 kadar daha azı bir aşı tedariki yapabileceğini açıkladı, sebep olarak da birtakım üretim problemlerini işaret etti. Bu hafta aşıya onay çıkması bekleniyordu, bakalım bu kavga gürültü sonunda ne olacak (derken AB'nin aşıya yeşil ışık yaktığı haberi geldi)... Zaten Türkiye ve AB'yi geçtim, dünyanın birçok ülkesinde aşının kitlelerce erişilebilir hale gelmesi için en az 2 sene var, o da her şey yolunda giderse (şu korkunç haritayı da şöyle bırakayım: bit.ly/2M88urb). Öte yandan BM'nin, aşıların dünya geneline yayılmazsa virüsün mutasyona daha da açık hale geleceğine dair açıklamaları var, hani olayın ahlaki sorumluluğunu bir kenara koymayı başarsan bile durum vahim. Bak daha ortada dolaşan saçma sapan komplo teorilerine, aşı karşıtlarına falan gelemedim bile. Daha fazla iç karartmadan sözü sana bırakayım bence.

Gülhis: Merhaba İhsan, keşke ben de daha iç açıcı şeyler söyleyebilsem ama maalesef durum gerçekten de bu. Daha bu yazıya başlamadan önce Kaliforniya eyaletindeki küçük bir cenaze evinin sahibinin çektiği videoyu izledim, "durum vahim, her sekiz saniye bir insan ölüyor, n'olur çıkmayın evinizden" diyor kadın. Henüz virüsün yayılmasının önüne geçilememişken aşının bu durumu kurtarması da çok zor.

Çünkü aşı, vücudun virüse karşı kendisini savunabilmesini sağlayan bir şey. İnsanın etrafında virüsten koruyan bir duvar yaratmıyor. Sadece virüs sisteminize girerse vücudun hastalanmadan enfeksiyonla başa çıkmasını sağlıyor. Tüm aşılar için geçerli olan bir gerçek bu. Bu da aşılanmış insanlar virüsle temasa geçmeleri halinde, taşıyıcı olduklarını bilmeden, aşılanmamış insanlara bulaştırabilirler demek.

Aşılanan insanların kaçının bunu bildiği meçhul. Tabii bir de hâlâ aşılanmaya, maske takmaya bile karşı olanlar var ki, bu durum hiç insanı rahatlatmıyor.

İ: Mesela demin gazetede okuduğum bir habere göre, birtakım kimliği belirsiz gruplar yaşadığım şehirde insanların posta kutularına korona aşılarını olmayın yazılı broşürler dağıtıyormuş organize bir şekilde. Gene aynı yazıda benzer bir olayın bu sefer de maske takmayın şeklinde geçtiğimiz Aralık ayında yaşandığını okudum. Yani bak bunlar Finlandiya gibi bir ülkede bile oluyor. Bizzat burada çevremdeki insanlardan da duyuyorum, işte bizim iş yerinde de inanan biri var, işte bilmem kimin akrabası da inanıyormuş tadında şeyler. Şaka maka, bundan birkaç sene önce Youtube algoritmaları ve Amerika'daki düz dünyacılara dair bir haber girmiştim Data'ya. O zaman bu işin böylesi bir hızda tüm dünyaya yayılacağını hiç düşünmemiştim. Şimdi bakıyorsun tüm dünyada korona yasakları protesto eden aşırı sağcı gruplar, Bill Gates'in millete çip takmaya falan hazırlandığına inananlar falan.



Bir de bir tür aşı savaşları yaşıyoruz ya da henüz yaşamıyorsak da kısa süre içinde yaşamaya başlayacağız gibime geliyor. AB'deki aşı tedariki sorunlarına başkaldıran Macaristan mesela Sputnik V aşısını alacağını söyledi. Öte yandan işin algı boyutu da var. Yani Batı'dan gelen bir aşıyla Çin'den ya da Rusya'dan



gelen bir aşıya insanların aynı oranda güvenmemesini anlıyorum, neticede üretim standartları, denetim mekanizmaları vs. çok farklı. Ama yukarıda da söylediğim gibi Batı'dan gelen aşılar da ciddi anlamda sorunlu. Bu arada demin yukarıda Alman yetkililer iddiaları reddetti demiştim (ki Salı günü ettiler) ama demin gördüğüm bir habere göre, Alman aşı komitesi bu aşının 65 yaş üstüne yapılmaması gerektiğini açıkladı. Bilemiyorum hiç yok mu söyleyecek iyi bir şeylerimiz sence?

G: Vallahi sanırım bu konularda duyduğum tek iyi haber, Amerika'da aşıların dağıtımı için gereken soğutma kapasitesine sahip soğutuculara bir tek Dippin Dots adlı bir dondurma firmasının sahip olduğu ve onların da "alın tepe tepe kullanın" diyerek kendi dolaplarını verdiği. O kadar alışkınız ki firmaların her şeyden en üst kârı sağmaya çalışmasına, duyduğumda çok hoşuma gitmişti. Ne olursa olsun insan sağlığını biraz da olsa umursayan birileri var hâlâ.

Bunun dışında da gerçekten yok sanırım iyi bir haberim. Daha da üzücü yanı, dünyanın bir yanındaki ülkede insanlar hastane yatağı bulamazken hâlâ gerekli önlemlerin alınmaması, buna karşın Yeni Zelanda'da örneğin sıkı önlemlerin nasıl işe yaradığını görmemiz. Tüm ülkede sadece 71 vakaları var şu anda. Türkiye için toplam vaka sayısıysa 92 binin üstünde (resmi rakam bu tabii, resmi rakamlara güvenip güvenmemek ayrı sorunsal).

İ: Soğutucu olayı kulağa gerçekten güzel geliyor ama özellikle Kuzey Amerika'daki şirketlerin son dönem yaygın green/pinkwashing uygulamaları düşünüldüğünde, bunun da arkasında da dolaylı yoldan da olsa kâr sağlama derdi olabilir ama neyse neyse, her şeyin altında bir bit yeniği aramayalım. Dediğin gibi insan sağlığını biraz da olsa umursadıkları düşüncesine tutunmak daha ferahlatıcı kesinlikle. Bir kişinin bile işini görse insanlık için kârdır zaten, onların ekstradan yapacakları kâr da helali hoş olsun. Yeni Zelanda örneği de çok yerinde olmuş, üzücü gerçekten.

Uzun lafın kısası, aşılamanın dünyanın bir kısım ülkesinde başlayabilmiş olması umut verici bir gelişme olsa da herkesin salgının şıp diye biteceği hayalinden kurtulması gerekiyor sanırım. Ki zaten aşıların etkinliğiyle ilgili belirsizlikler, tedarik sorunları, olası bir mutasyon ve en az bu saydıklarım kadar tehlikeli olan "Bill Gates bize çip takacak" diye ortalıkta dolaşan ayaklı salatalıkları düşününce gardımızı düşürmemek gerekiyor kesinlikle. Bu arada bu tiplerin kullandıkları bilgisayarlarının işletim sistemlerinin de Windows olduğuna yemin edebilirim ama kanıtlayamam :)

G: Gerçekten bazı insanları tutup "sen çip takılacak kadar mühim değilsin, Google Ads dinliyor seni zaten" diye silkelemek istiyorum. Aynı insanların zamanında Foursquare kullandığına yemin edebilirim ama ben de kanıtlayamam :))

Bir şekilde bu günler de geride kalacak elbet ama şu durumda gerçekten o gün pek de yakınmış gibi durmuyor. Bizlerin yapabileceği en önemli şeyse hâlâ hijyene dikkat etmek ve sosyal teması en aza indirmek.



GAMESTOP OLAYI DA NE?

Serbest piyasa. Ama parası olana serbest...

GÜLHİS CANPOLAT

GameStop'a neler oluyor? Robinhood uygulaması da ne? Hisse nasıl alınıp satılır? Babam böyle pasta yapmayı nereden öğrendi? Çok kısa zamanda olan bu acayip finansal olayı anlayabilmek için, ilk önce biraz nereden başladığına bakmamız lazım.

WallStreetBets, finans işlerine bir çeşit bilgisayar oyunu gibi yaklaşan bir Reddit topluluğu. Discord'ları var. Riskleri ve kazançları oturup birlikte hesaplıyorlar, birlikte yatırım yapıyorlar falan. Ve her şeyin üzerinden döndüğü Robinhood uygulaması da bu yaklaşımı destekliyordu. Yatırım yaptıkça seviye atlıyorsunuz. Tek butonla alıp satma opsiyonları var. Ve daha da önemlisi; komisyon yok.

İş böyle olunca küçük miktarlarda yatırım yapmak çok da işten değil. Ama ya iki milyon Reddit kullanıcısı bir araya gelir de hep birlikte küçük yatırımlar yaparsa?

Açıkçılık da ne ola?!

Yeni şeyler öğrenmekten yoruldum artık vallahi. "Short seller" kavramını sağda solda görmüşsünüzdür. Türkçede bunun karşılığı "açıktan satıcılık". Açıktan satıcılar, bir hissenin fiyatının düşeceğine inanıyorlarsa bu hisseyi mevcut fiyatından satıp, fiyatı iyice düşünce tekrar satın alırlar. Aradaki fark onların kârı olur.

Ama bu plan, hissenin fiyatı düşerse işe yarar tabii

Kuzey Amerika'daki kutulu oyun satıcısı GameStop bir süredir zaten ekonomik sıkıntı içerisindeydi. Başta zaten insanlar artık dijital platformlar üzerinden oyun satın almayı tercih ediyor. Üstüne bir de pandemi eklenince insanlar iyice fiziksel mağazalara gitmez, kutulu bir şey alacaklarsa da internetten alır oldular. Bu da GameStop hissedarlarını "Amerika'da Kovid bitecek gibi değil, bu hisseler daha da düşer" diyerekten açıkçılığa itince işler karıştı.

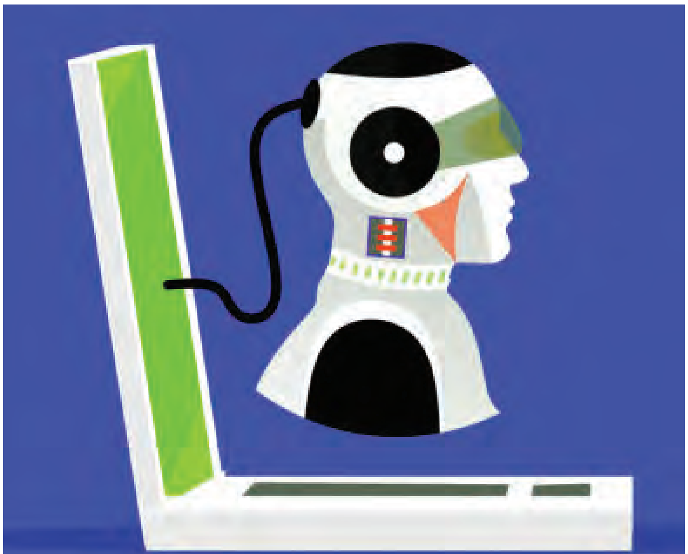
WallStreetBets üyeleri hep birlikte GameStop hisselerini satın almaya başlayınca ilgi arttığı için hisse değerleri de yükselmeye başladı. Hisse fiyatları yükseldikçe düşük fiyattan hisse satın alan kullanıcıların parası katlanmaya başladı. Sözde parası bol olan bu açıkçı abiler hisselerini geri alırken ciddi paralar kaybetmeye başlayınca da Robinhood perakende yatırımcıların hisse alımı yapmasını durdurdu.

Evet, sadece alımı. İsterseniz elinizde kalanları satabilirsiniz. Ama şu anda girip de hisse satın almak isterseniz bunu yapamıyorsunuz, çünkü aman!! Sıradan insanlar bir araya gelip para mı kazandılar? Nasıl olur?! Ne demek milyoner abiler para kaybediyor! Oyunu durdurun; gol yedik, topumuzu da alıp eve gidiyoruz.

Bu yasal mı?

İnsanların bir araya gelip, lobi yapıp hisse alması mı? Evet. Serbest pazar değil mi? Robinhood'un hisse alımını durdurması..? İşte o çok yasalmış gibi durmuyor. Geçtiğimiz günlerde ABD'li birçok politikacı bu konuda yorum yaptı, insanların alım-satım hakkının elinden alınamayacağını ve bu konuda bir soruşturma başlatılabileceğini söyledi. Umarım gerçekten başlatılır bu soruşturma.

Hisselerine hâlâ tutunan, satmayı reddeden bir grup hâlâ var. Satanlardan gelen haberlerse çoğunlukla sağlık masraflarını, pandemi yüzünden katlanan borçlarını ödedikleri yönünde. Ama ne cüretle iş adamlarının milyonlarına milyon katladığı sistemi kullanarak yaparlar bunu! Gidip kodlama öğrensinler (!).



Yeni teknolojilerle duygu manipülasyonu

Arkadaşlara TCK 84'ten işlem yapalım

Geçen ay bildiğiniz gibi Whatsapp'ın gizlilik sözleşmesi güncellemesi hem ülkemizde hem de başka yerlerde epey bir fırtınalar kopardı. Bazıları akın akın Telegram'a geçerken, bazıları da daha az bilinen başka alternatifleri radarına aldı. Bir de bu ay Spotify'ın patent verdiği bir teknoloji, sizin duygu durumunuza göre şarkı önermeye yarayacakmış.

Atıyorum sevgilinizle kavga ediyorsunuz, söz konusu teknoloji sizin kurduğunuz cümlelerden, ses tonunuzdan duygu analizinizi yaparak size müzik önerecek. Yani en iyi senaryoda, mesela sizin sevgilinizle favori şarkınızı çat diye önünüze çıkarıp barışmanıza yol açsa bile, çok mahrem bilgi değil mi bu? Yarın başkalarına satılmayacağı ne malum? Öte yandan, kötü senaryolar daha bol maalesef: Daha beş dakika önce kız arkadaşıyla kavga eden bıçkın bir delikanlıya İsmail YK'dan "Allah Belanı Versin" önerdiğini düşünün. Ya da intihara meyilli bir anınızda Murat Kekilli'den "Bu Akşam Ölürüm". Bunlar TCK'da direkt suç olan şeyler zaten.

Benzer bir haber de Microsoft'tan: Bunlar da vefat etmiş sevdiklerinizi imite eden bir yapay zekânın patentini aldıklarını duyurmuşlar. Facebook zaten ayrıldığınız sevgilinizin ya da vefat etmiş bir yakınınızın resmini bir anda çat diye "aa 10 sene önce ne tatlışmışsınız ya" diye önünüze çıkarabiliyordu ve ciddi anlamda eleştiriliyordu bu durum haklı nedenlerle, ama daha da kör göze parmak şekilde yapılmaya çalışılıyor bu iş. Neyse ki şimdilik Microsoft'un yapay zekâ programlarından sorumlu genel müdür Tim O'Brien böyle bir planları olmadığını açıklamış. Ama tabii Microsoft = Bill Gates, hemen sevinmeyin.

Evet arkadaşlar, gördüğünüz gibi Bill Gates'in dünya nüfusunu azaltma planlarını bugün de açık ettik çok şükür. İnsanları intihara sürükleyerek dünya nüfusunu azaltmaya çalışıyor zira kendisi, Microsoft ve hatta Spotify. İşte büyük resim, işte düz dünya, işte çip. Hadi geçmiş olsun. ■ İHSAN A.

Türksat 5A fırlatıldı

SpaceX iş birliğiyle

Vay be sevgili Oyungezerler, yıllardır DATA sayfalarına Elon Musk'ın yeniden kullanılabilir roketlerinin haberlerini girerken bir sürü başarısız kalkış haberleri de yazdık. Çok da uzun olmayan bir sürede bu roketlerin kullanımının iyiden iyiye yaygınlaştığını görmek, hatta bizim Türksat 5A uydumuzun da bu roketlerden biriyle yörüngeye taşındığını görmek ilginç bir his doğrusu. Üstelik 7 Ocak'taki fırlatma, SpaceX'in bu seneki ilk misyonuydu. Zaten herhalde bundandır ki (tabii saat de etkili) Amerika'da Türkiye'ye kıyasla 5 kat daha fazla izlenmiş misyon. Bu arada 50. kere bir Falcon 9 roketinin yeniden kullanıldığını belirteyim.

Airbus'ın ürettiği Türksat 5A uydusunun en dikkate değer yanı elbette ki enerji tasarrufu. Klasik yakıt kullanımındansa, üzerindeki güneş panellerinden elektrik enerjisi üreterek çalışması gayet hoş. Ama tabii bu yöntem itki sistemlerinin gücünü birazcık azalttığı için yörüngedeki yerini bulması biraz daha uzun sürüyormuş diyorlar. Son olarak uydunun 42 Ku-bant aktarıcıları olduğunu da ekleyeyim. Bu sene içerisinde bu uydunun 5B modeli de fırlatılacak uzaya. Artık o gün geldiğinde onu da burada paylaşırız. ■ İHSAN A.



Dünyanın bu aralar daha hızlı dönmeye başladığı tespit edilmiş bilim insanlarınca. Günler standart 24 saatten 1.4602 milisaniye daha az artık. Bunun Ay'ın çekim gücü, dağ erozyonu gibi pek çok sebebi var.



PALIT GAMINGPRO GEFORCE RTX 3080

Yıllarca sırtınızı dayayabileceğiniz bir ekran kartı

2020 sağ olsun sayısız çalkantı getirip bıraktı kucağımıza. Bunlar içinde PC oyuncularını en çok ilgilendiren ve herhalde yılın ikinci yarısında en çok konuştuğumuz konu NVIDIA'nın yeni RTX 3000 serisi ekran kartları ve bunların piyasada bulunamamasıydı.

Kartlar öylesine dağıtıldı, her şey öylesine gelişti ki günün sonunda büyük bir kader oyunuyla karşı karşıya kaldığımız pek aşikardı. Önce NVIDIA son 20 senenin en iyi ekran kartı lansmanını yaptı. Teknoloji ve performans olarak bu kadar sıçrama yapan, bu kadar dengeli bir seriyi en son GeForce 256'da görmüştük. Üstene fiyatları da düşürmezler mi, resmen ağzımız açık kaldı 3000 serisine. Zaten herkes Cyberpunk'ın gazında o tarihte, haliyle saldırdık bu ekran kartlarına.

Ama salgın ve karantina günlerinde üretim ve tedarik sıkıntılı, eve kapanan halk oyun oynama derdinde olduğundan talepler almış başını gitmiş, ürün yetiştirmek mümkün değil, kartlar, işlemciler, konsollar karaborsada. Üzerine bir de Bitcoin patlamaz mı? Malum değeri arttıkça madenciliği de coşuyor, 40.000$'ı görünce madenciler de bu yeni ve güçlü ekran kartlarına saldırdı. Namussuzlar gidip Radeon alsa ya, DLSS mi kullanıyorsunuz, Ray-Tracing mi yapıyorsunuz, ne işiniz var sizin RTX'le?

Bu fiyatlar ne olacak peki?

Üstelik kapitalist bir ülkedeyiz ve satıcılar fiyatları diledikleri gibi koyabiliyor. Bu konudaki denetimler tamamen politik amaçlı olduğundan ve biz oyun oynayabiliyor muyuz kimse sallamadığından, ekran kartı fiyatları da aldı başını gitti. Ne olacak bu fiyatlar diye hem birçok üreticiyle hem de NVIDIA'yla görüştüm. Herkesin söylediği fiyatları yükseltenin üreticiler değil, aslında satıcılar yani mağazalar olduğu, yasal olarak fiyat sabitlenemediği ve bu yüzden de arz ve talep dengelenene kadar bu işi böyle gideceği.

Kısacası en ekran kartı alınası dönemde, en ekran kartı alınmayacak zamanı yaşıyoruz, paradoks olduk kaldık. O zaman bizim ihtiyacımız hem güvenilir hem makul fiyatı olan ekran kartını bulmak ve alana kadar sürekli takip etmek. Çoğu ekran kartı geldiği gibi satılsa da aslında sabahtan akşama, hatta bazen bir sonraki gün bile bulunabiliyor. Yani günlük takip etmek lazım.

Hem güvenilir hem de en makul fiyat deyince geliyoruz Palit GamingPro GeForce RTX 3080'e. Geçen sene bu serinin RTX 2070'ini incelerken de söylemiştim, az bilenen, az cakalı bir marka olsa da Palit dünyanın en eski ve en yüksek hacimli ekran kartı üreticilerinden. Ben 20 seneyi aşkın süredir inceliyorum ve kullanıyorum, bugüne dek bir sıkıntısını görmedim. Zaten incelediğim RTX 2070'i de altı aydan fazla kullandım, sessiz, serin ve sıkıntısızdı.

Neden RTX 3080 konuşuyoruz hep?

RTX 3000 serisinden fark ettiyseniz "dengeli" diye bahsettim. Bundan kastım her modelinin parasının hakkını veriyor olması. Eskiden bazı modeller fiyat/performans olarak öne çıkardı, RTX serisinde hepsi olması gereken yerde. Ama diğer yandan, bu seride ön plana çıkan model RTX 3080. Bunun iki sebebi var. Birincisi fiyatlar düştüğü için üst seviye daha alınabilir seviyeye indi (pandemi olmasa). İkincisi 4K 60 fps oynamak için ideal performans seviyesinde RTX 3080. Bu da demek ki bugün bir RTX 3080 alınca çok uzun vadeli bir yatırım yapmış oluyoruz. Belki de ilk defa 700$ seviyesinde, beş sene rahatça kullanılabilecek bir ekran kartı görüyoruz.

Peki RTX 3080'de karar kıldıysak marka ve modeller arasında performans farkı var mı? Ebette ki yok... Her ekran kartı GPU'sunun performansındadır. Piyasada kendinden overclock'lu modeller %2-5 arası ekstra performans verse de aynı şeyi siz düz modelleri overclock'layarak yapabilirsiniz. Yeter ki aldığınız ekran kartının düzgün bir güç beslemesi ve soğutması olsun. Bu konuda Palit, GamingPro 3000 serisinde önceki modellerinden de daha iyi bir iş çıkarmış. Kartın güç beselemesi NVIDIA'nın referans tasarımının ve çoğu rakibinin üzerinde. Yani overclock'a imkânı var. Kullanılan çift rulmanlı ve toz koruması olan fanlar hem performans olarak iyiler hem de inanılmaz sessizler. Özellikle oyun oynamadığınız zamanlarda sıfır ses çıkarıyorlar.

NVIDIA'nın Founders Edition tasarımında olduğu gibi, Palit GamingPro'da da kart havayı hem kasa dışına hem de yukarı doğru üflüyor. Özellikle radyatörlü sıvı soğutma kullanan (bkz: XPG Levante) kasalarda çok iyi soğutma performansı veriyor. Ayrıca arkadan hava çıkması için kartın metal plakasına açılan bal peteği deliklerle birlikte güzel bir tasarım yapmışlar. Arkası, önünden çok daha şık bir ekran kartını ilk defa görüyorum. Bu iyi bir şey, çünkü kartı kasaya ters taktığınız için arkasını, önünden çok görüyorsunuz.

Toplarsak şu dönemde mutlaka ekran kartı almak zorunda olanlar için ilaç gibi bir kart Palit GamingPro GeForce RTX 3080. Eğer kendiniz overclock'la uğraşmak istemiyorsanız bir de OC modeli var piyasada. Ama çok aceleniz yoksa 5.000TL - 7.000TL seviyelerinde yakalamaya bakın. ■ **TUĞBEK**

IMOU RANGER PRO

Evinize çok yakışıklı ve pek akıllı bir muhafız



Akıllı cihazların ve evime akıl katan teknolojilerin hastasıyım. Son sayıma göre de evde kablosuz ağa bağlanan 29 cihaz olmuş. Bunların çoğu da evdeki akıllı asistanlarla konuşuyor. Ama uzun zamandır diğer cihazlarla konuşabilecek uygun bir güvenlik kamerası çözümü arıyordum. Çünkü birkaç senedir kullandığım Wyze'lar koptu, bağlandı, gördü, görmedi çok sıkıntı yapıyordu.

Şimdi bu büyük aileye iki IMOU kamera ekleniyor, birini bu ay anlatacağım, diğeri henüz işi bitmediğinden gelecek aya kalacak. IMOU adını yeni duyduğumuz bir marka, o yüzden ilk bakışta tasarımı şık gözükse de çok bir beklentim yoktu açıkçası. Ama biraz muhabbete girince gördüm ki aslında Dahua adıyla profesyonel alanda 20 senedir esip geçiyormuş, bizim havalimanlarında falan kullanılıyormuş. Tüketiciye giderken daha sevimli bir marka olsun diye IMOU'yu yaratmışlar. Zor bir isimden daha zoruna geçmişler.

Her şeyden önce kolay olmalı

Şimdi evinizi akıllandırmaya başladınız mı bir sürü şey kolaylaşıyor ama diğer yandan da bu cihazların, kurulumu, kullanımı ve güvenliği ayrıca iş olmaya başlıyor. Bu yüzden bir cihazı eve sokarken ilk baktığım şey ne denli kolay kurulup ne kadar sorunsuz kullanıldığı. Ranger Pro'yu kurmak yaklaşık üç dakika sürüyor ve kurduğumdan beri hiç sıkıntısız çalışıyor. Kur ve unut. Tek ihtiyacınız olan telefona uygulamasını indirmek.

Eğer Alexa veya Google Asistan'a bağlamak isterseniz de sadece yetenek olarak ekleyip eşleştirmeniz yeterli. Böylece kameralarınızı Chromecast veya Echo cihazlardan izleyebiliyorsunuz. Tek yapamadığım Alexa üzerinden çift yönlü konuşma oldu ama onu hiçbir cihaz yapamıyor henüz, Amazon'dan bekliyoruz bunu.

Ranger Pro'yu diğer kameralardan daha iyi yapan üç özelliği var. Birincisi tasarımı… Bu açık ara gördüğüm en şık ve en kaliteli üretilmiş güvenlik kamerası. Kamera küresini tabandan ayıran yeşil ışıkla birlikte gayet havalı duruyor, hele kendi kendine dönmeye başlayınca. Burada da geliyoruz ikinci önemli özelliğine. Ranger Pro yatayda 355 dikeyde 90 derece hareket edebiliyor. Yani bulunduğu mekâna tam bir hakimiyet veriyor, zifiri karanlık olsa bile. Siz uygulaması üzerinden açısını ayarlayabildiğiniz gibi, kendisi de çevreyi tarıyor, hareketleri akıllı takip edebiliyor. Mahremiyetten emin olmak istediğinizde lensi kör noktaya gizleyebiliyor da. Anlayacağınız DNA'sında hayli bir droidlik var.

Gerçek Ürün Yazılımı

Ama bir kameranın asıl tercih sebebi bence Ranger Pro'nun üçüncü özelliği olması lazım, yani uygulaması. Düşünürseniz bir kere kurduktan sonra siz bir daha kameraya dokunmuyorsunuz ama sürekli uygulamasını kullanıyorsunuz. Bugüne dek 6-7 ayrı markanın uygulamalarını kullandım, açık konuşmak gerekirse IMOU diğerlerine göre farklı bir ligde. Bu kadar çok özelliği bu kadar kolay kullanılabilir yapmaları, bu işin uzmanı deneyimli bir firma olduğunu gösteriyor.

Burada yazılımın tüm yeteneklerini sayacak kadar yerim yok elbette. Ama hareket alanları tanımlamaktan, detaylı bildirim özelliklerine, kamera üzerinde alarm ayarlamaktan, algılanan seslere nasıl uyarı vereceğine kadar ne isterseniz var. Ayarlar o kadar detaylı ki üzerindeki led ışığına kadar kontrol edebiliyorsunuz. En güzeli birden fazla IMOU kameranız varsa hepsini grid olarak izleyebiliyorsunuz.

Elbette bunlara bulut yeteneklerini de eklemek lazım. Eğer abonelik olarak alırsanız, cihaz hareket tespit ettiği anları küçük klipler olarak buluta yüklüyor. Bu hem telefonunuza gelen uyarıları takip etmeyi kolaylaştırıyor ve hem de cihaz çalınsa veya hasar görse bile siz kayda ulaşabiliyorsunuz. Ama Ranger Pro'nun SD Kart kayıtlarına uzaktan erişim özelliği olduğundan çok güvenlik gerektirmeyen kullanımlarda, mesela çocukları veya dadıyı izlemek için şart değil.

Şu an yazılım üzerinde eksik olan ve olmasını isteyeceğim tek şey yapay zekâ tanımaları. Yani kamera bir hareket algıladığında bu insan mı, köpek mi, araba mı anlasın ona göre uyarı versin. Bunu da şimdiden uygulamaya eklemişler, bu özellik geldiğinde nasıl çalışacağını detaylı anlatıyor.

Tüm özelliklerini toparlarsak Ranger Pro benim bugüne dek kullandığım en şık, kaliteli, yetenekli ve kullanımı kolay güvenlik kamerası. Fiyatı 530TL gibi biraz yüksek olsa da bence sonuna kadar hak ediyor. Eğer şık olması şart değil derseniz, hemen hemen aynı özelliklere sahip Ranger 2 modelini de 330TL'ye alabiliyorsunuz.
■ **TUĞBEK**



Cehennemlik Teknolojiler

Prinker



Lale Devri'ndeki hattatlar misali "Bu kötü bir şeydür, bizi işimizden edecektür!" diye eyyorlanıp isyan çıkarayım mı bu ürün için? Dövme yazıcısı nedir Allah aşkına ya?! Öncelikle bu ürünle neye varılmak istenmektedir, amaç dövme sanatçılarını işsiz bırakmak mıdır? Ya da herkesi barkot dövmesi yaptırarak etiketlemek midir? Büyük oyunu görün! Hepimizi fişli-

Öhöm... Tamam biraz daha sakinim şu an fakat hâlâ daha anlam veremiyorum. Hazır bir kataloğun yanı sıra sizin de tasarlamış olduğunuz dövmeyi vücudunuza basması (?!) takdir edilesi gelebilir ilk başta. Fakat düşündüğünüz kadar da mükemmel değil. Çünkü ürünün yapabildiği dövmeler doğal olarak bayağı bir kısıtlı. Diyelim ki canınız uzak doğu ejderhalarının hâkim olduğu büyükçe bir sırt dövmesi yaptırmak istedi. Yok canım, o iş Prinker'la olmaz işte. Tıpış tıpış gideceksin içine sinen bir dövme sanatçının yanına.

Yapabileceği şeylerin kısıtlı olması elbette şaşılası şey değil, küçücük alet en nihayetinde. Ama işini ne kadar kaliteli yaptığı da bir tartışma konusu. Derimi kalitesiz ve çıkması kolay dövmelerle doldurmak istersem gider mis gibi cips alırım. Hem midemi trans yağ ve aşırı kalitesiz karbonhidratla doldururum, hem de havalı mı havalı bir dövmem olur! Mahallemde yürürken çocukların kıskançlıktan alacağı yüzü şimdiden hayal edebiliyorum!

"Aşırı kolay çıkabilen dövme" demişken... Prinker için nasıl bir mürekkep tasarlamışlarsa suya karşı dayanıklı fakat sabunla birlikte rahatlıkla çıkarılabiliyor. İtiraf etmek gerekirse ürüne dair en çok hayran olduğum konu burası oldu. Kimyacılar şimdiden "hidrofob ve hidrofil uç diye bir şey var, o kadar da hayran olunası bir şey değil" dedi bile. Aslında haksız sayılmazlar ama takdir ettiğim kısım püskürtülen mürekkebin deride tutunabilmesi. Fakat ter gibi saf su olmayan bir şey karşısında nasıl bir direnç gösterir, onu bilmiyoruz işte.

Şimdi en nihayetinde bu bir yazıcı olduğu için renkli ve renksiz olmak üzere kartuşları var. Üstelik renkli kartuşlu yazıcı sadece ve sadece 3000 TL! Sonraki kartuş alışverişleriniz ise 720 ila 1100 lira arasında değişiyor. Bu paraya ne kadar cips alınır biliyor musunuz siz?!

■ CEVDET



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Fanlı ve spreyli şemsiye!

"Şemsiye mi yani? Böyle icat yok diye köşe açıp önümüze şemsiye mi koydunuz?!" demeyin! Bu şemsiye cidden her derde deva bir icat. Biz normalde şemsiyeyi sadece yağmurda kullanıyoruz, malum, güney ve güneydoğu illeri dışında öyle çok da yakıcı sıcak gören bir ülke değiliz. Ve açıkçası da pek umursamıyoruz güneşte kalıp amele yanığı olmayı.

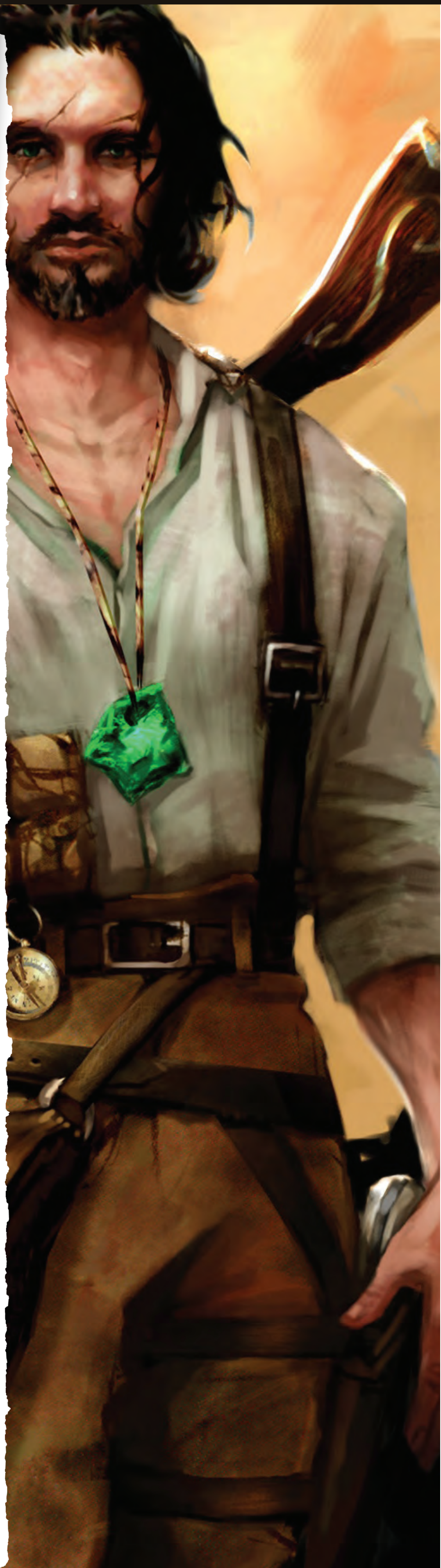
Ama özellikle Asyalı turistlerin güneşte de şemsiye kullandıklarını görmüşsünüzdür. Bu şemsiye güneşte de kullanabilin diye yapılmış. İçinde pervane var. Abilerim ablalarım, içinde pervane var! Abi ben size daha nasıl satabilirim bu ürünü, bilemiyorum. Millet yanarken siz hem gölgede hem de esintide olabilirsiniz. Böyle lüks yok!

Bitti mi?! Bitmedi!! Şemsiyenin tutma yerine herhangi bir su şişesini takabiliyorsunuz. Esintiyle beraber bir de sprey fonksiyonu var. Şemsiyenin altında ıslanmak biraz ironik gelebilir ama Adana'da 40 derecede o su size ulaşmadan buharlaşabilir de, o nedenle dalga geçenlere 0, şemsiyeye +1 puan.

Tek üzücü yanı, Amazon'da tükenmiş ve Türkiye sınırlarında da satan bir yer bulamadım. Alibaba'da var, belli ki bu bir Uzakdoğu icadı. Adamlar güneş şemsiyelerini seviyorlar, ne yapabilirim. Ortalama iklim insanına komik görünse de, çok sıcak yerlerde gerçekten hayat kurtarabilecek bir icatsın Fanlı Ve Spreyli Şemsiye.

■ GÜLHİS





Piksel Günlükleri

Şövalyenin Laneti

Son zamanlarda gündemden düşmeyen bir kavram var, biliyorsunuzdur. Immersion diyorlar. Tek kelimeyle Türkçe karşılığı yok ama oyunun sizi sarması, kendinizi oyunun bir parçası gibi hissetmeniz demek. Mesela adını vermek istemediğim 2077'li bir oyun sırf bu yüzden birinci şahıs perspektifini benimsemişti. Ha sonra kafadan çıkan silahlarla falan o hissiyatı piç etmişti ama konu o değil. Hele bir toplanın, ben size immersion nasıl olur onu anlatayım. Hem de 20 sene öncesine giderek.

O zamanlar Clive Barker diye ölüp bitiyorum, zaten elime geçen her kitabını okumuşum (sonra iş koleksiyonculuğa kadar vardı tabii), Undying diye bir oyunun çıkacağını öğrenince yerimde duramaz olmuştum. O görseller falan, aile tablosu, oyundan yayınlanan bir gif'te aile tablosundaki fertlerin grotesk dönüşümü. Of offf.

Neyse korkacağım ya, ışıklar kapalı, kafada kulaklık… Immersion'ın dibi, sanki malikânenin içerisinde dolaşan bizzat benim. Böyle ağır ağır ilerliyorum, çünkü ortam acayip gergin. Dışarıda howler'ların o insanın kanını donduran, tüylerini diken diken eden çığlıkları yükseliyor. Zaten howler'larla karşılaşacağım diye üç buçuk ata ata girmişim malikâneye, o nebze yani. Ama biliyorum ki içerisi de güvenli değil. Her an bir yerlerden bir yaratık çıkabilir diye tedirgin biçimde sağıma soluma dikkat ederek geziniyorum odalar arasında.

Son girdiğim oda kapkaranlık, yalnızca pencerelerden içeri loş bir ışık süzülüyor. Lan diyorum, kesin başıma bir şey gelecek. O derece diken üstündeyim yani. Odanın tam köşesinde bir şövalye zırhı duruyor. Hani görkemli malikanelerin vazgeçilmez dekorlarından. Gözlerimi üzerinden ayırmıyorum çünkü bence onda farklı bir şeyler var. Yanından geçmeye çekiniyorum açıkçası, muhtemelen bir anda canlanacak, ya da düşecek falan. Ama eminim yani, bir şeyler olacak.

Hemen bir Scrye büyüsü kullanıyorum, belki zırhın geçmişinden bir şeyler öğrenebilirim diye ama tık yok, hiçbir şey değişmiyor. Ağır ağır yaklaşıyorum şövalyeye doğru. Hiçbir şey olmuyor. Yanlış düşünmüşüm. Oh çekiyorum, boşu boşuna gerildiğimle kaldım anasını satayım.

Arkamı dönüyorum ve muazzam bir teneke gümbürtüsü sesiyle yerimden sıçrıyorum! Ama böyle bir sıçrama yok! Ödüm üç buçuk atıyor ama bir yandan da içimden "biliyordum lan" diye geçirerek canlanmış olan şövalyeyle yüzleşmek için dönüyorum. O da nesi, zırh yerli yerinde duruyor!

Meğer ben kendimi kaptırıp, olabilecek en kötü şeyle yüzleşmeye hazırlanmışken o zamanlardaki ev arkadaşım mutfakta elinden tencere düşürmüş. Beni yerimden zıplatan, kalp krizi geçirtecek şey meğer onun sesiymiş. Ama bakın ben hayatımda bir kez daha o kadar gerildiğimi hatırlamıyorum yahu. Immersion dedik ya hani, Clive Barker's Undying bu konuda kralı gelse ders verir bence. ■ ESER



ÜÇ BOYUTLU VE MODERN AÇIK DÜNYA KONSEPTİNE SAHİP İLK OYUN

Shenmue ve GTA da kimmiş?

Video oyunları tarihinde açık dünya konseptine sahip ilk üç boyutlu oyun GTA 3 veya Shenmue veya başka bir oyun değildi. Oyun tarihine bu kadar büyük yön veren bu konsepti ilk uygulayan isimsiz kahraman kimdi peki?

Her şey 1994 yılında Taichi Ishizuka'nın Human Entertainment şirketine girmesiyle başlıyor. Taichi'nin aklında gizemli bir cinayetin işlendiği bir mansiyonda geçen, mansiyondaki şüpheli diğer karakterlerin de oyun süresince gerçek bir insan gibi kendi başına takıldığı bir oyun yapmak var. Fakat Amerika gezisi esnasında ülkeden ve David Lynch'in Twin Peaks, Blue Velvet gibi yapımlarından hayli etkilenen genç yönetmenimiz oyunu mansiyondan büyük bir şehre genişletme kararı alıyor.

Oyun için Mizzurna Falls adında, Colorado sınırları içerisinde yer alan hayali bir şehir yaratılıyor. Üstelik oyunda yer alan NPC'lerin kendi hayatları, işleri güçleri var ve buna göre şehirde yaşıyorlar. PS1'in limitlerine rağmen de Taichi oyunun üç boyutlu olmasında ısrar ediyor, çünkü niyeti oyuncuların arabalarına binerek diledikleri gibi şehri gezmelerine müsaade etmek. Ayrıca oyuncular yakın dövüşe girebiliyor, ateş edebiliyor, hatta gece gündüz döngüsüyle zaman ilerlemeye devam ediyor. Ve kendi başına yaşayıp giden bu şehirde cinayeti çözebilmek için sadece 7 gününüz var.

Taichi ve ekibinin önderliğinde yaratılan bu şehir o an farkında olmasalar da modern üç boyutlu açık dünya oyunlarının ilk örneği haline geliyor. Oyuncular şehri gezebiliyor, mekânlarda takılabiliyor, araçları sürebiliyor, telefonları kullanabiliyor, üç farklı sona ulaşabiliyor... Üstelik bu saydıklarımın hepsi de tür adına bir ilk haline geliyor.

Ne var ki bunca ilklere ve yarattığı eşsiz konsepte rağmen beklediği başarıyı yakalayamadı Mizzurna Falls. Çünkü konsolun kısıtlamaları yüzünden geliştirme süreci esnasında hayli zorlanan ekip, oyundaki pek çok bug ve eksikliği de giderecek zamanı bulamadı. Siz hiçbir şey yapmasanız da şehirde olaylar kendi kendine devam ettiği için de biraz zor oyundu. Bu sebepler yüzünden Japonya dışına çıkamadı zaten.

Uzun yıllar boyunca kimsenin varlığından haberdar olmadığı bir oyun olarak kaldı Mizzurna Falls. İnternetin yaygınlaşmasıyla benim gibi retro oyuncular tarafından birkaç sene önce keşfedildi ve hatta hayran yapımı İngilizce bir yama bile yapıldı. Hak ettiği şöhreti çıkışından ancak 25 sene sonra yaşayabildi ki bunun da Taichi'ye pek bir faydası olmadı zaten. Oyun sektöründe aradığını bulamayan garibim şu an bildiğiniz turistik gezi rehberi olarak çalışıyor çünkü. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



SENGOKU BASARA SERİSİ (DEVIL KINGS / SAMURAI HEROES) *[PS2 / PS3 / PSP / WII]*

Yüzlerce savaşçının olduğu bir savaş meydanında göğüs göğse çarpışma içeren ve savaşçılardan birini kontrol ettiğimiz bir oyun hayal ederdim çocukken. Meğerse Japonlar bu fikrimi kaşla göz arası araklamışlar ve musou diye insanlara satmışlar yıllarca. Hatta bu tür o kadar tuttu ki samuraylar, Çinli savaşçılar, Fist of North Star, Berserk, hatta Gundam versiyonları bile yapıldı.

Tabii nasıl GTA'nın çakmaları varsa musou için de aynı durum söz konusu. Sengoku Basara bunun, Japonya dışına nadiren çıkmasına rağmen en popüler örneği. Feodal lordların sabah akşam birbirine daldığı Sengoku dönemini aşırı anime sosuyla sunan bir musou çakması. Lordlardan birini kapıp her savaşta yüzlerce askeri (evet yüzlerce) inanılmaz anime-vari tavırlar ve hareketlerle katlediyorsunuz desem seriyi gayet güzelce özetlemiş olurum.

Ne var ki Sengoku Basara'yı türün diğer örneklerinden ayıran en net özelliği oyunun adeta yaşayan ve inanılmaz abartı bir anime olması. Orduları tek harekette doğrayan liderler, robotlar, Fashion TV'yi gölgede bırakacak tasarımlara sahip kostümler giyen samuraylar, tozu-dumana katan özel hareketler... Keza seri o kadar tuttu ki gene akıllara zarar bir anime serisi de var.

Bu aşırı anime sosundan olsa gerek ki ilk oyunu (Devil Kings) ve üçüncü oyunu (Samurai Heroes) haricinde Batı-ya çıkmadı seri. Ama benim yaptığım gibi Japonca versiyonlarını da menülerini 5dk kurcaladıktan sonra rahatça oynayabilirsiniz. Bir de yanınıza beraber oynayacak birini buldunuz mu oynamaya ve izlemeye doyum olmuyor gerçekten. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

SNK VS. CAPCOM: CARD FIGHTERS DS *[DS]*

Sen Bu Oyunu Bilmezsin köşesinde önerdiğim bir serinin başka bir oyununu burada misafir etmek bana gerçekten acı veriyor. Zira bu 3 oyunluk serinin ilk oyunu benim en sevdiğim oyunlardan biridir. Fakat bu oyuna yıllardır tekrar tekrar şans vermeme rağmen kesinlikle sevemiyorum.

Neo Geo Pocket Color'a çıkan ilk oyun harika SD çizimlere sahip ve oldukça hoş RYO dokunuşlar içeren, dört-dörtlük bir kart oyunuydu. İkinci oyunsa RYO öğelerini çıkartsa da en azından savaş sistemini koruyor, Reaction Card'larla kısmen geliştiriyordu. Fakat lanet olasıca bu üçüncü oyun seriye dair güzel ne varsa hepsini titizlikle kaldırdı ve sonunu getirdi.

İlk iki oyunun kuralları kolay fakat sizi kendi destenizi kurmaya zorlayan ve taktik gerektiren, akıcı bir kart savaşı sistemi vardı. Üçüncü oyunsa bu sistemi tamamen değiştirerek yerine iğrenç bir sistem getirmiş. Ringdeki karakter sayısını 3'ten 8'e çıkartıp, hücum ve savunma olarak farklı istatistikler de ekleyince ortaya kafanızda kurgulamanızın imkânsız olduğu bir savaş modu çıkmış.

Ayrıca Might & Magic'e benzer şekilde kartları arenaya çıkartmak için summon cost sistemi ve renk desteleri de eklenince sistem bir çorba halini almış. Buna rağmen oyunun dörtte birini summon cost'u olmayan dandik kartlarla sadece deli gibi hücum ederek kolayca geçince oyuna karşı duyduğum iğrenti tahammül edilemez bir seviyeye geldi. Karakter tasarımları berbat, çevreyle etkileşim yok, müzikler zayıf… Gerçekten de oyuna dair söyleyebileceğim tek güzel şey kartlardaki çizimler ve karakter açıklamaları, o kadar.

Ha şunu da belirteyim, oyuna karşı böyle hisseden tek kişi de ben değilim, çünkü oyunun berbat notlar alması sonucu seri sona erdi. Bir daha da SNK ve Capcom ne zaman bir araya gelir ancak Tanrı bilir. ■ EMRE S.





O SAĞ CEPHE TUTULACAK!

[COMPANY OF HEROES 2]

Strateji oyunlarından kafamı kaldırmasam da online kısımlarıyla hiç tanışıklığım olmaması zaman zaman beni rahatsız etmiyor değil. Yine bunu hissettiğim günlerin birinde kafama koymuştum COH2'de online bir maç yapmayı. Sonuçta en zor yapay zekayı 1'e 1'de defalarca yenmiştim, gerçek bir insan ne kadar zor olabilirdi ki?

Kendimi bir anda 4'e 4 ciddi bir maçta, hem de daha önce hiç denemediğim gerçekçi modla bulsam da özgüvenim tamdı; Amerikan ve Sovyet müttefiklerim yavaşça güçlenip haritanın solundan yüklenirken ben doğal olarak avantajlı olduğumuz sağdaki otoyolda İngiliz kuvvetlerimle düşmanı tutacaktım. Oyun başladığı gibi elimde ne var ne yok gönderip General Hamilton'dan miras kalan ve tüm maç boyunca stratejimi oluşturacak emirlerimi de verdim, "siper kaz, siper kaz, siper kaz".

Bir süre her şey güzel de gitti, Almanlar zaten coğrafi olarak avantajlı oldukları sol cepheden saldırıyor, beni çok yormuyorlardı. Ama ne zaman ki sol cephede kontrolü sağladılar, ortadaki denge oturdu, ben karşımda çapulcudan hallice piyadeler yerine Alman tanklarını görmeye başladım.

Yine de savunmamı çoktan kurmuştum; 40 tonluk Churchill tanklarımı hemen arkalarındaki havan bataryalarım destekliyor, düşman cephesine sızan piyadelerim olası tanksavar toplarını tanklarıma yaklaşamadan imha ediyorlardı. Ama bitmediler sevgili okurlar; dağlardan yağmur gibi geçtiler, çayırlardan yel gibi estiler, her ataklarında 1 tankımı eksiltmeyi, zaman zaman havan bataryalarımı yerle bir etmeyi bile başardılar.

Her sokak ve hatta her bina için ayrı bir mücadele vererek direnmeye devam ettim. Piyadeler birbiri ardına düşüyor, henüz hayatlarının bağrındaki gencecik mühendisler tanklarımı tamir etmeye çalışırken toprağa karışıyorlardı. "Karşılıklı siperler arasındaki mesafe 8 metre, yani ölüm muhakkak" şeklinde günlüğüne başlayan bir subayı intihal yapmaması için uyarsam da durum pek farklı değildi. Sol kanattan beklediğim müttefik taarruzuysa henüz yakında görünmüyordu...

Sol cephede korktuğu baskıyı görmeyen düşman tüm ağırlığını sağa vermiş, elinde ne var ne yoksa üstüme gönderiyordu. Öyle ki müttefiklerim geri çekilip yeni bir savunma hattı kurmam konusunda ısrar ettiler, ama hayır sevgili okurlar, teslim olmadım, geri çekilmedim. Çünkü emrimi bizzat Başbakan Churchill'den almıştım; "Fransa'da savaşacağız, denizlerde ve okyanusta savaşacağız, göklerde savaşacağız, her ne pahasına olursa olsun adamızı savunacağız, kıyılarda, tarlalarda, sokaklarda, tepelerde savaşacağız, asla teslim olmayacağız!"

Teslim olmayacaktım, o anayolu tutacağım demiştim ve tutacaktım, eğer ki o yolun üstünde duramıyorsam, altında kalacaktım! Ve kalmaya da başladım, sayısız tank ve piyadem zaman geçtikçe toprağa karıştı, oyunun başında yemyeşil olan bahçeler bomba darbeleriyle tanınmaz hale gelmiş, binalar yerle bir olmuştu bile. Her saldırılarında daha fazla kayıp veriyor, biraz daha geri düşüyordum.

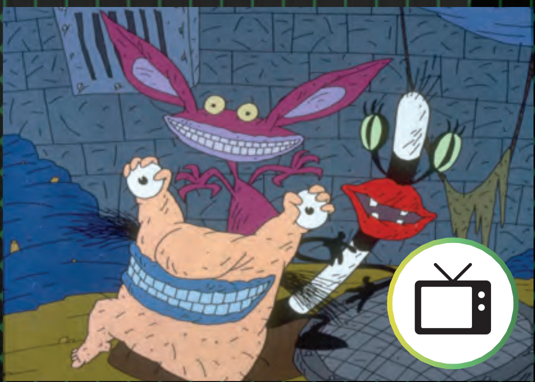
O da geliyordu işte, 70 tonluk King Tiger, sayısız panzerin desteğiyle zayıf düşen hattıma son darbeyi vurmak için geliyordu. Kalan askerlerime son kez baktım, hiçbiri uzun süredir emrimde olmasa da emirlerimi tereddütsüz yerine getirecek kadar tecrübe edinmişlerdi. Mühendislerim bile bulabildikleri tanksavar füzeleriyle küçük ceplerde pusuya yatmış, ölmeden önce yapacakları son atışın hedefi bulmasını umuyorlardı.

İşte tam bu sırada bir mesaj aldım, başlıyoruz şeklinde bir mesaj. Sol cephedeki yankiler sonunda ellerindeki tankların yeterli olduğuna kanaat getirmiş, harekete geçme emrini vermişlerdi. Düşmanın tankları benim hattımı delmeye başladığı sırada mini haritanın solunda sarı simgelerin ilerlediğini görsem de oraya bakmaya zamanım yoktu. Son bir gayretle düşmanı tuttum ve yoldaki son mayınlarım patlarken tanklarımızın düşman üslerini yerle bir ettiği haberini aldım. Bitmişti, kazanmıştık... ■ MUTLU

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // ANİME // MÜZİK

AAAHH!!! REAL MONSTERS



Bu çizgi film hakkında aklımda kalan en net izlenim, temasının herhangi bir şeyin dış görünüşünün farklı olmasının yarattığı önyargılar üzerinde durmasıydı. Gerçekten de canavarlar canavar ve evet, insanları korkutmayı öğrenecekleri bir okulda okuyorlar.

Fakat bir yandan da onlara öğretilenlerin dışında bir dünya olduğunu, bazı şeylerin sırf öyle öğretilegeldiği için öyle kabul edildiğini ve bu normun dışına çıkmaya uğraşmanın da çok zor bir şey olduğunu da anlatıyordu.

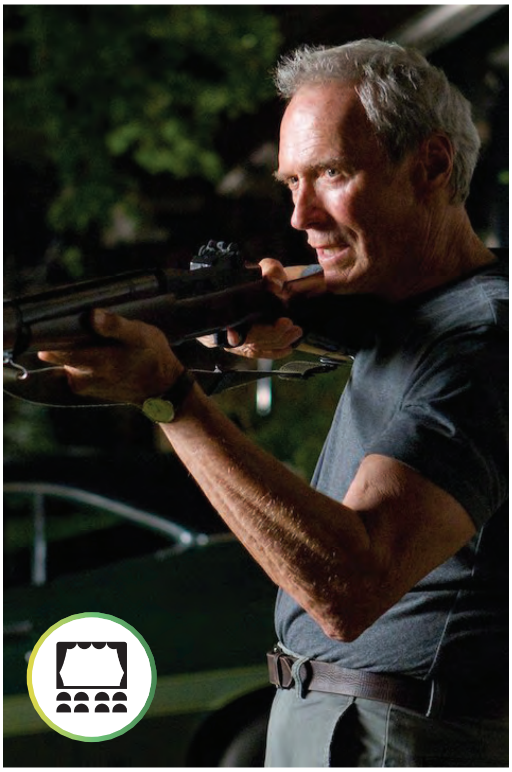
Belki de bu yüzden çok uzun sürmemiş yayın hayatı. 3 senecik sadece. Ve evet, çok da küçük çocuklara yönelik bir cizgi film değildi. Gerçekten korkutucu olduğu anlar da vardı. Ana temasını anlamak zordu o yaşta. Ama üzerimde en çok iz bırakan çizgi filmlerden biri olmuştu. Şimdi otursanız, yetişkin başınıza yine izler, seversiniz bence. ■ **GÜLHİS**

GRAN TORINO

Son yıllarda yaşlılıktan olsa gerek, Clint Eastwood filmleri inişli çıkışlı, kimi iyi kimi kötü. Ama üstadın yönetmenlik geçmişi inanılmaz parlaktır. Hele ki 2000'ler. Baksanıza: Mystic River, Flags of our Fathers, Letters from Iwo Jima, Changeling... Ama bütün diğerleri bir yana, şu iki filmin yeri her zaman farklı olacak: Million Dollar Baby ve Gran Torino. Birbirlerine de aslında bayağı benzer bu iki film enteresan yönlerden ama şimdi uzatmayayım o konuyu.

Gran Torino'da Eastwood mendebur, kılkuyruk bir ihtiyar. Karısı ölünce de iyice arıza bir adam haline gelmiş. Kore savaşında görev almış olmasından da mütevellit Asyalılara karşı ırkçı. Yanındaki eve Asyalı bir aile taşınıyor, ilk başta sinir oluyor ama ailenin genç oğluyla samimi oldukça ırkçılık seviyesi azalıyor. Ama tabii Gran Torino "ırkçı olmayın, tanısanız seversiniz" sığlığının çok ötesinde bir film.

Eastwood'un bir yanda eşini kaybetmenin, bir yanda savaşta yaşadıklarının ağırlığını üstünde taşıması (ki bu iki konuda Eastwood'un taşıdığı ağırlığı izleyiciye sıfır flashback ile hissettirebilmiş olması büyük olay bence), öte taraftan da yaptığı iyiliklerin kötü sonuçlar doğurması ve bunun altında ezilmeyip "savaşını" devam ettirebilmesi filmin ana temalarından. "Savaşını" kelimesini özellikle tırnak içinde yazdım çünkü filmin tüyleri diken diken eden finalinin, Eastwood'un yaptığı seçimin ağırlığını manidar bir şekilde ancak bu kelime karşılayabilirdi. Hem karakterin Kore savaşı geçmişi, hem de Eastwood'un kendisinin western filmleri geçmişi düşünüldüğünde iyice bir anlamlı hale geliyor final. ■ **ÖMER**





SERIAL EXPERIMENTS LAIN

"Present day, present time" sözcükleriyle başlar Serial Experiments Lain her seferinde. İsmindeki "seri deneyler" hem layer ismi verilmiş animenin bölümlerine bir atıf hem de serinin oldukça deneysel ve alışılmadık anlatım diline bir göndermedir. Liseye yeni başladığım 1998 senesinde yeni her şeye aç dimağım için animelerin dünyası lunapark gibi bir yerdi, Ghost in the Shell'i henüz izlememiş, Akira'nınsa adını bile duymamıştım. Dolayısıyla siberpunk anime kültürüne girişim de Lain sayesinde olmuştu ilginç bir şekilde. Normal sayılabilecek, içe dönük ve utangaç ortaokul öğrencisi Lain'in Wired denilen internetimsi ağa girişi ve çok acayip olayların ardı ardına vuku bulduğu seri meramını daha çok görsellik üstünden anlattığı için üzerinizde anlatımı zor, hipnotik ve tehditkâr bir his bırakır. Bölümler ilerledikçe psikolojik gerilim seviyesi yükselirken, kimlik, bilinç, tanrı, varoluş gibi konular üstüne kendine has anlatımıyla bir güzelleme yapıp sonlanır. Lâkin etkileri bugün dâhi sürmekte, hâlâ üzerine sayfalarca yazı yazılmaktadır. O dönemki ben tabii bunu izleyip beyni yakmıştım ama sonraki yıllarda daha bir anlayarak izleyip uzunca bir "haaaaaa" diyerek bitirdiğimi de mutlulukla ifade edebilirim. İşin ilginç yanı 1998 eve internet aldığımız yıldı aynı zamanda ve dakikalarca beklemeden sonra açılan her sayfa tıpkı dizide yeni bir şey keşfeden Lain gibi heyecanlandırıyordu beni.

Günümüzden baktığımdaysa Lain'in özellikle sosyal medya zorbalığı, internetteki kimliksizlik ve bireylerin gerçeklikle bağlarının zayıflaması üzerine ders niteliğinde önermeler sunduğunu görüyorum. O dönemden öngördüğü yabancılaşma ve atomize olan bireyin aynı zamanda tehlikeli bir hale de geldiğini, bizi bağlaması gereken sanal ağların gerçek ilişkileri öldürdüğünü de kendine has sürreal diliyle anlatıyor(muş). Sokaklarda sırtında portatif bilgisayar ve VR başlığıyla gezen amcaysa günümüzde gerçek oldu bile. Sağımızın solumuzun siberpunk olduğu bir dönemde daha ağırkanlı, karanlık ve derin mevzulara giren bir şeyler arayışındaysanız bu zamansız animeyi kaçırmayın derim. ■ **EREN E.**



SAGOPA KAJMER

KÖTÜ İNSANLARI TANIMA SENESİ

Kötü İnsanları Tanıma Senesi'nin çıktığı sene ne de manidar ama… 2008... 10 yaşlarında bir çocuğun ne gibi bir derdi olabilir diyebilirsiniz ama oldu mu oluyor işte. Bir de bu geyiği yapabilmek için birçok arkadaşıma söylediğimde onların da 2008'inin pek iyi geçmemiş olması gerçekten çok ilginç bir tesadüf.

Bütün albümü dinlememiş olanların bile bildiği Ben Hüsrana Komşuyum, Bir Kulaç Daha Atsam Karadayım ve Düşersem Yanarım inanılmaz güzel parçalar. Eh nitekim birçok insana göre rap dünyasının miladı bu albüm. Bu kadar iddialı bir şey söylemek beni aşar fakat "güzel" bir albüm olduğunu söylememek imkânsız.

Kaf Kef'in de dediği gibi "düşmanın buzunda donmaktansa dostun güneşi yaksın". Nitekim daha albümün kapağında bile çobanın birazcık kestirmesini fırsat bilen kurtlar, koyunları vahşice yiyorlar. Yani duygusal anlamda sert bir albüm olduğu her halinden belli. Şaşırtıcı bir şey değil sonuçta Bir Pesimist'ten bahsetmiyor muyuz?

Eğer "yanan ışıklarınızı kapatacak kadar karanlığınız" varsa ya da "dalgalar boyunuzu aşıyorsa" bu albümü dinlemek isteyebilirsiniz. Mevzubahis Sagopa'nın albümü olunca hakkında yazılacak şeyler de ister istemez melankolik oluyor, öyle ya kaydın alındığı stüdyonun adı bile Melankolia Müzik. ■ **CEVDET**

Oyungezer

SAYI: 160 - 2021/02

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




161
LITTLE
NIGTHMARES 2
Dimitrescu gibi "büyük"
kâbuslardan önce iyi gider.
MART'TA OYUNGEZER'DE

www.oyungezer.com.tr